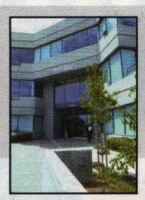
DM 1,-
B 30 785 Das unabhängige Handelsmagazin KW 39 25.9.1998 COMPUTEC MEDIA AG

# MCV Markt für Computer- & Videospiele

Rechtsstreit im Compilation-Krieg: Top-Ware wirft EA Industriespionage vor.

Seite 4



Brøderbunds Spieledivision Red Orb steht nun doch vor dem endgültigen Aus.

Seite 6

Matthias Bähr spricht über die Zukunft von Media Point.

Seite 5

Personalien S. 9
MCV World News S. 14
Marktdaten S. 18
Peripherie S. 16
Ordertips S. 24
PLUS: USF 98 S. 12

## Nintendo legt bei Software zu

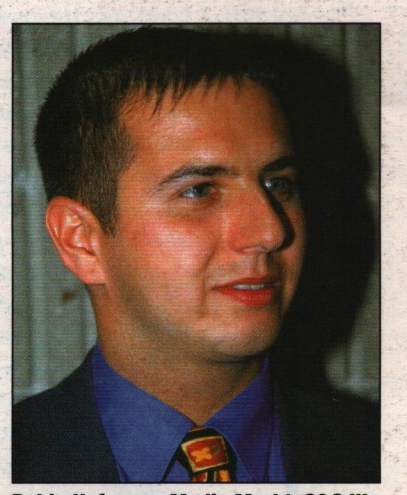
**Fehlende Schulhofpiraterie könnte Nintendos Aufholjagd beim Spieleabsatz drastisch beschleunigen**

**Großostheim.** Überraschende Kehrtwende im deutschen Konsolenmarkt: Sony könnte wegen der monatelangen Untätigkeit bei der Entwicklung eines Kopierschutzes den Softwarezug verpassen. Dieser Ansicht ist zumindest Nintendo-Consultant Hans Stahler: Trotz eines bis Jahresende auf 35% geschätzten Hardwaremarktanteils hat Nintendo nach Stahlers Angaben mit der N64-Software in den ersten sieben Monaten des Jahres einen Marktanteil von 41 Prozent erreicht. „Die Möglichkeit der umfangreichen privaten Piraterie bei der PlayStation-Software verschafft Sony für die Hardware einen Vorteil", gibt Hans Stahler zu. „Aber unsere Phalanx an Blockbuster-Software und die Tatsache, daß die Softwarepiraterie das Nintendo 64 nicht betrifft, wird mit aller Wahrscheinlichkeit dazu führen, daß wir bis Jahresende einen Softwaremarktanteil von 50 Prozent erreichen." Obwohl den Sony-Lizenznehmern immer noch keine gesicherten Zusagen zum Kopierschutz vorliegen, spekuliert Nintendo nicht nur auf eine weitere Verschleppung des Themas. Vielmehr macht der Konsolengigant massiven Marketingdruck mit einem Gesamtbudget von mehr als 30 Mio. DM. Dabei will Nintendo auch gezielt die ältere Zielgruppe von 16 bis 29 Jahren u. a. mit Kino-Werbung und breiten Anzeigenstrecken in der von dieser Klientel präferierten Medium Special Interest-Presse erreichen. Alle neuen Details über die Marketingoffensive, Nintendos Blockbuster-Phalanx für das N64 und die Pläne zur spektakulären Game Boy Color-Einführung erfahren Sie in den nächsten Ausgaben von MCV. *(ch)* ▮

**Nintendo plant für die zweite Jahreshälfte ein massives Angebot an Top-Titeln für Nintendo 64.**

## Droht Preiskampf um Command & Conquer III?

**Aachen/Ingolstadt.** Unruhe im Handel: Nach Informationen aus Fachhandelskreisen soll Media Markt bei Virgin noch vor der EA-Übernahme 100.000 Stück von `Command & Conquer 3´ vorgeordert haben und ein produktbezogenes Marketingbudget von zehn Millionen DM bereitstellen. Nun wird befürchtet, daß



**Robin Hofmann, Media Markt: C&C III ein strategisches Produkt.**

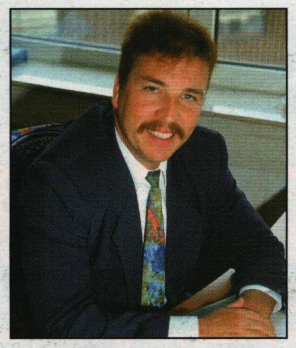
Media Markt durch spezielle Konditionen und der Subventionierung über das Marketingbudget den Titel zum Verkaufspreis von höchstens DM 69,- anbietet, während der freie Fachhandel vor der EA-Übernahme bei Avalon zum Listenpreis von DM 82,- vor Konditionen eingekauft hat. Sowohl die Media Markt Verwaltung als auch Electronic Arts-Tochter Kingsoft als nun zuständiger Distributor haben diese Darstellung bislang nur teilweise zurückgewiesen.

*Fortsetzung auf Seite 4*

## Millioneninvestition für den Vertriebsausbau

**Funsoft-Geschäftsführer Peter Becker zeigt sich enttäuscht über Leistungsabbau beim Handel und plant Millioneninvestition zur Ausweitung von Rushwares Vertriebsstrukturen**

**Grevenbroich.** Funsoft-Geschäftsführer Peter Becker hat sich am Rande einer Vertriebstagung am vergangenen Freitag enttäuscht über das mangelnde Handelsengagement vor allem im Flächenmarkt- und Kettenbereich geäußert. Beckers Kritikpunkte sind der Abbau von qualifiziertem Personal und die nicht lebenszyklusgerechte Produktbehandlung durch schlechte Warenwirtschaftssysteme. Becker investiert nun mit einem millionenschweren Maßnahmenpaket in die Vertriebsstruktur von Funsofts Vertriebstochter Rushware, um diesen Problemen zu begegnen. Dabei will Becker insbesondere Mängeln bei der Nachorder und in der Sortimentsgestaltung durch eine intensivere Handelsbetreuung mit höherer Besuchsfrequenz und Serviceleistungen begegnen. „Dort, wo der Handel uns eine gewisse Kontrolle vor Ort erlaubt, erzielen wir überproportionalen Erfolg", berichtet Becker. „Die Bereitschaft des Handels dazu hängt natürlich von seinem Vertrauen gegenüber dem Außendienstmitarbeiter und dessen Beratungsqualität ab." Was Funsoft im Einzelnen vorhat, lesen Sie auf Seite 3. *(ch)* ▮



**Peter Becker, Funsoft: Höhere Besuchsfrequenz als strategisches Ziel.**

Fotos: C. Holowaty, J. Fröhlich

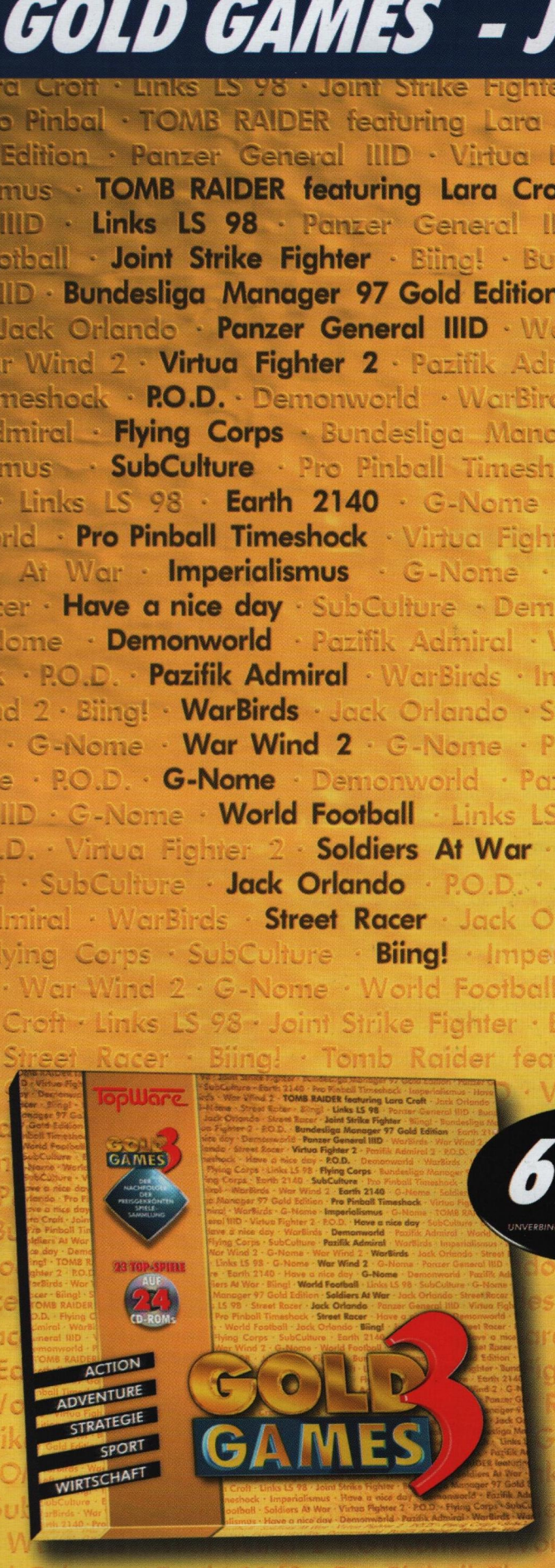
*Der Nachfolger der preisgekrönten Spielesammlung:*

# GOLD GAMES - JETZT WIEDER NEU!

**TOMB RAIDER featuring Lara Croft** · **Links LS 98** · **Joint Strike Fighter** · **Bundesliga Manager 97 Gold Edition** · **Panzer General IIID** · **Virtua Fighter 2** · **P.O.D.** · **Flying Corps** · **SubCulture** · **Pro Pinball Timeshock** · **Pazifik Admiral** · **Earth 2140** · **Pro Pinball Timeshock** · **Have a nice day** · **Demonworld** · **G-Nome** · **Soldiers At War** · **Imperialismus** · **Street Racer** · **Biing!** · **Jack Orlando** · **War Wind 2** · **World Football** · **Soldiers At War** · **Jack Orlando** · **Street Racer** · **Biing!**

„EHRLICH, DIE MUSST DU KAUFEN!"

**23 TOP-SPIELE AUF 24 CD-ROMs!**




**69,95 DM**
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG

***Bestellen Sie schnell:***
***TEL 0621-4805-182***
***FAX 0621-4805-200***

*GUTE SOFTWARE PREISWERT!*

TopWare

***Ab Oktober'98 verfügbar!***

## Kurz & Wichtig

### 6,6 Mio. Deutsche nutzen Online-Medien

**Wiesbaden.** Nach einer im Auftrag der ARD und des ZDF von Enigma durchgeführten Studie nutzen rund 6,6 Mio. Deutsche Online-Medien, was einem Anteil von 10,5% entspricht. Damit ist die Zahl der Online-User im Vergleich zum Vorjahr um 60% gestiegen. Eine steigende Zahl der User ist vor allem bei den 14- bis 19-jährigen festzustellen. Dabei hat sich der zeitliche Schwerpunkt von bislang 9 bis 12 Uhr auf 18 bis 21 Uhr verschoben, was auf eine zunehmende private Nutzung der Online-Medien hindeutet. Vier von fünf Usern geben die gezielte Abfrage von Sachinformationen als Hauptgrund für die Onlinenutzung an. *(fo)* ▮

### Dreamcast-Pläne für MGS

**Tokio.** `Metal Gear Solid´ kommt für Sega Dreamcast: Das berichten zumindest Online-Services in Berufung auf interne Quellen bei Konami. Man spricht zunächst von einer verbesserten Konvertierung des PSX-Titels, der im März 1999 auch in Deutschland erscheinen wird. Es wird spekuliert, daß diese Umsetzung bereits zum Deamcast-Release im Herbst kommenden Jahres fertiggestellt sein könnte. Darüber hinaus soll für Segas neue Konsole ein komplett neues `Metal Gear Solid´-Spiel in Entwicklung sein, welches aber nicht vor dem Jahr 2000 erscheinen soll. *(jf)* ▮

### Virtua Fighter und Sega Rally 2 kommen für Dreamcast

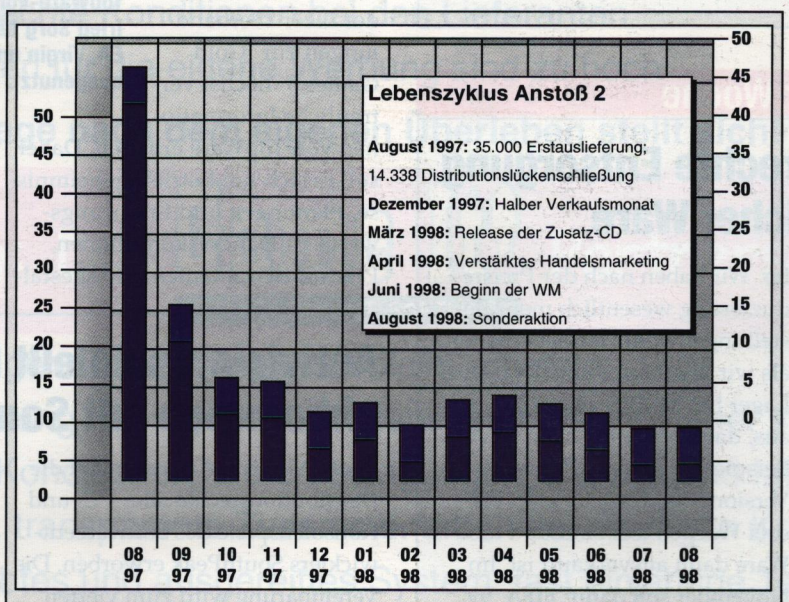
**Tokio.** Saga hat nun offiziell bestätigt, daß `Virtua Fighter TB´ und `Sega Rally 2´ für Dreamcast erscheinen werden. Das `TB´-Kürzel bei `Virtua Fighter´ steht für Team Battle. Dies weist auf ein potentielles Multiplayer-Spiel für mehr als zwei Spieler hin. Noch in diesem Jahr sollen die Titel in Japan erscheinen. Zum Dreamcast-Release in Japan, - nach derzeitigen Informationen wird dies im November sein- sind nun zwischen acht und zwölf Spiele angekündigt. Dies umfaßt sowohl Sega-Produkte als auch Titel diverser Lizenznehmer. *(jf)* ▮

# Rushware investiert Millionenbetrag in Vertriebsumstrukturierung

**Mit dem Ausbau der Außendienstebenen will die Funsoft-Tochtergesellschaft mindestens 40 Prozent mehr Besuchsfrequenz erreichen und für eine noch breitere Distribution sorgen**

**Kaarst/Grevenbroich.** Funsoft-Geschäftsführer Peter Becker hat am Rande eines internen Vertriebsmeetings am vergangenen Freitag in Grevenbroich ein weitreichendes Maßnahmenpaket zur Erhöhung der Besuchsfrequenz im Handel vorgelegt. „Der Zweck dieser Neuausrichtung ist die dramatische Ausweitung der Kontaktfrequenz", erläuterte Becker gegenüber MCV. „Wir wollen mindestens 40 Prozent mehr Besuchsfrequenz erreichen und investieren dazu einen weiteren Millionenbetrag, der zu den bestehenden Außendienstkosten hinzukommt." Zuvor realisierte Rushware mit sieben Außendienstmitarbeitern, drei Key Account-Managern, einem Vertriebsleiter und dem Telefonverkaufsteam 18.000 Kontakte im Jahr. Nun führt die Funsoft-Company vier Service-Ebenen in die Außendienstorganisation ein. Vier Regional-Verkaufsleiter haben vorwiegend Management-Aufgaben und betreuen ausschließlich die Kunden selbst, die mehr als 30.000 DM Umsatz machen. Unterstützt werden diese Mitarbeiter durch ein Team aus acht Juniorverkäufern, die das Nachordergeschäft und die Kunden mit Umsätzen zwischen 10.000 und 30.000 DM im Jahr betreuen. Zusätzlich werden von den Juniorverkäufern Bereiche wie Neukundenakquise, Retourenabwicklung und Konkurrenzbeobachtung abgedeckt. Hinzu kommt ein derzeit 28-köpfiges Merchandiser-Team, das im Bedarfsfall rasch auf 50 bis 70 Mitarbeiter aufgestockt werden kann. Die Merchandiser erledigen dabei nicht nur die Regalpflege, sondern können auch Kontaktfrequenzlücken ausfüllen und Nachorder schreiben. Zusätzliche Unterstützung erhält das Team dann vom Telefonverkauf. Hintergrund des Maßnahmenpaketes ist eine weitgehende Enttäuschung der Erwartungen, die Rushware in den Handel gesetzt hat. „Der Handel baut vielfach zur Kostendämpfung kompetentes Personal gnadenlos ab oder überlastet es mit Aufgaben", faßt Becker die Entwicklung zusammen. „Deswegen ist der Lieferant gezwungen, diese Aufgabe übernehmen. Diese Kosten sind allerdings nicht von der normalen Marge abgedeckt, was natürlich zwangsläufig zu höheren Softwarepreisen führen muß. Nur: Damit ist auch keinem in der derzeitigen Marktsituation gedient." Noch nicht einmal das bedarfsgerechte Nachbestellen funktioniere, so Becker, und die Mängel hätten sich in den letzten Jahren sogar noch verschärft. Als Gründe führt Peter Becker unter anderem den Nachbestellaufwand im Handel an. „Zudem sind die Warenwirtschaftssysteme des Handels nicht produktgerecht gepflegt, da sie überwiegend auf eine hohe Erstordermenge und dann fallenden Abverkäufe ausgerichtet sind", meint Becker. „Langläufer und steigende Abverkäufe werden dagegen nicht vorgesehen." Als Beispiel für völlig konträre Lebenszyklen nennt Becker Ascarons Fußball-Managementsimulation `Anstoss 2´. „Wir hatten bei diesem Produkt rund 35.000 Stück erstausgeliefert und sind zum Vollpreis mit 122.000 Stück ausgestiegen", berichtet Becker. Die starke Orientierung auf Top-Titel mit hohem Abverkauf lediglich zu Beginn des Lebenszyklus zu Lasten der Sortimentsbreite richtet dabei nach Becker erheblichen Schaden an. „Ein klassisches Beispiel für Umsatzvernichtung im Handel ist Windows 98 und Frankreich ´98", meint Becker. „Man hat dem Handel die Regale so vollgestellt, daß keine Budgets mehr da waren, um irgendein Sortiment in sinnvoller Breite ordern zu können. Diese Blockadementalität halte ich für die totale Bankrott-Erklärung. Eine Folge davon ist jetzt, daß Frankreich ´98 für DM 49,- verkauft werden muß, um die Bestandsproblematik zu lösen." *(ch)* ▮

**Das Rushware-Team präsentierte während der Vertriebstagung die hochwertige Klappverpackung für Anstoss 2 Gold mit aufwendigem Prägedruck.**

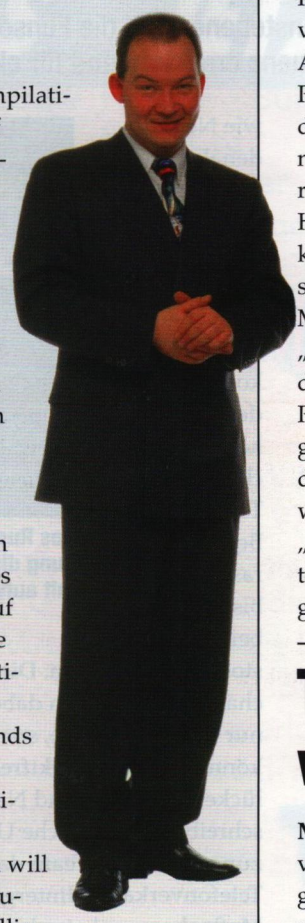



**Funsoft konnte von Ascarons Anstoß 2 insgesamt 122.000 Stück innerhalb von zwölf Monaten absetzen. Durch das Erscheinen der Zusatz-CD-ROM Verlängerung und durch Marketingeinsatz wurde der Lebenszyklus des Produkts insoweit verändert, daß im Zeitablauf die abfallenden Stückzahlen temporär erhöht werden konnten. Nach Funsoft-Geschäftsführer Peter Becker decken viele Warenwirtschaftssysteme im Handel solche Entwicklungen nicht ausreichend ab.**

Foto: C. Holowaty

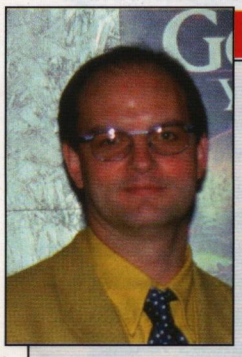
## Editorial

# Über Sahneschnitten und verwelkte Spiele



Man kennt es aus dem Lebensmittelhandel, und jeder kann es nachvollziehen: Die Sahneschnittchen vom Vortag sind einfach billiger, weil frische Sahne sahnig-frischer schmeckt, und Joghurt wird schnell verramscht, bevor lebende rechtsdrehende Biokulturen zu lebendig werden und einen eigenen Willen entwickeln. Diese einfachen Gesetze lassen sich auf viele Handelsbereiche übertragen, ohne daß der Kunde ins Grübeln kommt. Wie schön, daß Software zumindest physisch nicht schlecht wird. So kann die Industrie über geschickte Zweit-, Dritt- und Viertvermarktungen mit Bundles, Compilations oder Budgetserien den Lebenszyklus perfekt steuern, Preise auf unterschiedlichen Niveaus stabilisieren und die Ware ab einem gewissen Punkt ausverkaufen. Heile Welt? Mitnichten, ging doch ein Aufschrei der Empörung durch die Branche, als Electronic Arts am Montag letzter Woche den Preis für `Frankreich ´98´ auf DM 49,95 zurücknahm. Verunsicherung des Verbrauchers und Notbremsenmentalität wirft man den Aachenern vor. Doch welche Alternativen hatte EA wirklich bei einer so kurzfristig abverkaufswirksamen Lizenz wie der Fußballweltmeisterschaft, die Kanäle zu leeren? Wohl kaum eine wirklich praktikable, bedenkt man zum Beispiel, daß bei der aktuellen Mega-Compilation `Best of Games´ bereits mit `FIFA Soccer´ eine adäquate Leibesübungssimulation feilgeboten wird. Also muß der Preis runter, um den Appetit des Kunden auf die digitale Reinkarnation von Deutschlands Altherren-Team zu stimulieren. Außerdem will der Verbraucher die Billigware – die Compilations beweisen es doch. Aber schmeckt das oben erwähnte Sahneschnittchen nicht auch eben deswegen besser, weil es mehr kostet als das bestimmt auch noch ansatzweise sahnige Schnittchen von gestern? Da fällt uns doch glatt wieder eine alte verkaufspsychologische Weisheit ein: Der Preis ist nicht nur eine ertragsrelevante Größe, sondern bestimmt auch den Warenwert im Kopf des Kunden...

*Christoph Holowaty*



## Gast der Woche

# Marktgerechte Entsorgung verderblicher Ware

Bei `Frankreich ´98´ handelt es sich tatsächlich um verderbliche Ware, die einen Teil der Kunden nach einem gewissen Zeitpunkt eben nicht mehr interessiert, da in dem Titel ausschließlich Mannschaften der Weltmeisterschaft enthalten sind. Wer dagegen einfach nur ein gutes Fußballspiel sucht, und wem es egal ist, welche Teams auf dem Rasen stehen, ist in der Regel kein Freak, sondern ein Gelegenheitskäufer. Wir haben nach der Preisreduzierung wesentlich mehr Bestellungen vom Handel erhalten, als wir überhaupt noch Ware auf Lager haben. Wir gehen davon aus, daß die Handelskanäle zum Beispiel im Fall der PlayStation-Version in spätestens zwei bis drei Wochen leer sind und die Ware dann ausverkauft ist. Im November soll dann `FIFA ´99´ erscheinen, und die Lebensdauer dieses Titels ist mit Sicherheit deutlich länger.

*Gerd Severin, Geschäftsführer Kingsoft*

Fotos: F. Ossmann (2), Dirk Kartscher, TopWare

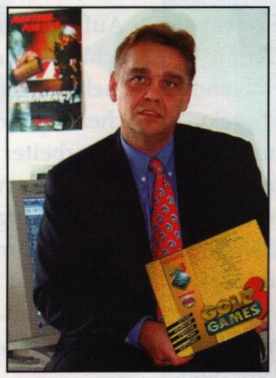
# Command & Conquer 3-Preiskampf

Fortsetzung von Seite 1

Kingsoft-Geschäftsführer Gerd Severin sieht für den Handel keinen Anlaß zur Beunruhigung. „Das Produkt muß völlig neu verhandelt werden, die Avalon-Konditionen gelten nicht mehr“, sagt Severin. Von seiten der Media Markt-Hauptverwaltung werden freilich keinerlei Auskünfte über Preisgestaltungen oder die Größe des Marketingbudgets gegeben. „Command & Conquer ist für jeden Flächenmarkt ein strategisches Produkt im Jahresendgeschäft“, gibt Robin Hofmann, Einkäufer bei der Media Markt und Saturn Verwaltungs GmbH in Ingolstadt, zu. „Die Stückzahl von 100.000 Einheiten ist jedoch völlig aus der Luft gegriffen und ist so von uns niemals verbreitet worden.“ Allerdings steht bis zur Stunde noch nicht fest, ob `Command & Conquer 3´ überhaupt noch bis Jahresende erscheint. Derzeit bemühen sich die Westwood Studios darum, den in den USA wichtigen Veröffentlichungstermin zu Thanksgiving noch zu erreichen. Falls dies nicht gelingt, dürfte der Titel komplett ins nächste Jahr rutschen. Gerd Severin sieht darin allerdings keinen gravierenden Nachteil. „Eine Verschiebung aus produktpolitischer Sicht hat nicht nur Nachteile“, erläutert Severin. „Dadurch wäre zum Beispiel sichergestellt, daß wir unseren anderen Top-Titeln nicht zuviel Kaufkraft abschöpfen.“ *(ch)* ▮

# TopWare klagt gegen EA wegen Industriespionage

**Mannheim.** Die TopWare CD-Service AG hat am 22. September gegen Electronic Arts am Landgericht Mannheim Klage wegen Industriespionage und im Besonderen wegen des Verstoßes gegen eine geschlossene Verschwiegenheitsvereinbarung im Vorfeld zu den Lizenzverhandlungen für `Gold Games 3´ (MCV berichtete) eingereicht. Electronic Arts hat nach Darstellung von TopWare im Rahmen der Lizenzverhandlungen zur `Gold Games 3´ höchst vertrauliche Informationen von TopWare erhalten. Dabei soll es sich um Betriebsgeheimnisse, Planungen und Erfahrungswerte zu Handelskonditionen, Produktionsabläufen, Preisgestaltung, Erscheinungstermin, Auflagen, geplanten Stückzahlen und den Inhalten der `Gold Games 3´ gehandelt haben. Electronic Arts habe, so läßt TopWare in einer Erklärung wissen, diese Kenntnisse vertragswidrig dazu genutzt, gemeinsam mit Infogrames und Virgin die eigene Compilation `Best of Games´ zu planen und zu gleichem Preis und Erscheinungstermin – offensichtlich unter Berücksichtigung des zur Kenntnis gelangten TopWare-Know-hows – in direkter Nachahmung der `Gold Games 3´ im Markt einführen zu wollen. Stellungnahmen der Betroffenen zur TopWare-Klage dürften in der nächsten Ausgabe folgen. *(ch)* ▮



**TopWare-Vorstand Siegfried Sorg fühlt sich von EA, Virgin und Infogrames ausgenutzt.**

# Activision schließt Distributionsabkommen mit SouthPeak

**Santa Monica.** Activision hat die Distributionsrechte aller PC- und Konsolenspiele des Softwareentwicklers SouthPeak erworben. Die Vereinbarung wird zum vierten Quartal wirksam, wurde für zwei Jahre geschlossen und umschließt die weltweiten Vertriebsrechte mit Ausnahme der USA und Canada. Bei den ersten betroffenen Produkten handelt es sich zunächst um das Adventure `Dark Side of the Moon´ sowie eine Reihe von Kindertiteln mit Warner Brothers-Lizenzthemen. Darunter befindet sich ein Spiel mit den Animaniacs-Charakteren `Pinky & The Brain´ sowie ein `Looney Tunes´-Desktop-Kalender. In den USA und Kanada wird SouthPeak seine Produkte weiter selbst anbieten und vertreiben. *(jf)* ▮

# Media Point-Konkursantrag betrifft nur vier Filialen

**Media Point-Geschäftsführer Matthias Bähr enthüllt gegenüber MCV die Hintergründe des am 31. August gestellten Konkursantrags für die Media Point Vertriebs GmbH und zeigt Perspektiven für die Zukunft**

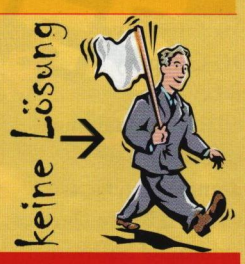
**Berlin.** In einem Gespräch mit MCV hat Media Point-Geschäftsführer Matthias Bähr genauere Informationen zum Ende August gestellten Konkursantrag (MCV berichtete) nach den in letzter Minute vorerst geplatzten Vorbereitungen zum Börsengang des Unternehmens aufgedeckt. Demnach betrifft der gestellte Konkursantrag nicht die gesamte Unternehmensgruppe, sondern nur die vier zur Media Point Vertriebs GmbH gehörenden Filialen. „Richtig ist, daß ich mich am 31. August 1998 veranlaßt sah, in meiner Eigenschaft als Geschäftsführer der Firma Media Point Vertriebs GmbH – und ausschließlich für diese Gesellschaft – beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg einen Antrag auf Eröffnung des Konkursverfahrens zu stellen", erklärt Bähr. Hintergrund hierfür sei laut Bähr gewesen, daß sowohl die einer Bank nahestehende Beteiligungsgesellschaft als auch der Synergiepartner des Unternehmens in ihren mit der Media Point Vertriebs GmbH geschlossenen Verträgen ein Rücktrittsrecht zum 31.8.98 gehabt hätten. Dies sei für den Fall festgelegt worden, daß die zu gründende AG nicht bis zu diesem Zeitpunkt im Handelsregister eingetragen gewesen wäre, und für den Fall, daß bis zu diesem Zeitpunkt die vom Gesetzgeber vorgesehenen Verschmelzungs- und Umwandlungsanträge für die vier der Media Point Vertriebs GmbH nahestehenden Gesellschaften auf die GmbH nicht erfolgt gewesen wären. „Diese Anträge wurden bekanntlich am 4. Mai 1998 beim Amtsgericht Berlin-Charlottenburg gestellt", so Bähr. „Kurz darauf konnte am 12. August 1998 die Veröffentlichung der Media Point Verwaltungs- und Vertriebs AG im Handelsregister vermerkt werden, die Umwandlungen und Verschmelzungen hingegen nicht. Wesentlicher Hintergrund dafür, daß wir hier in letzter Minute scheiterten, war, daß ein Mitgesellschafter der GmbH eine bereits dem Notar, aber auch den anderen Migesellschaftern zugesagte Unterschrift nicht geleistet hatte, um für sich alleine bessere Konditionen herauszuholen." Da der Gesetzgeber eine Umwandlung und Verschmelzung rückwirkend zum 1. Januar des laufenden Jahres nur bis zum 31.8. gestattet, hätten die Beteiligungsgesellschaft und der Synergiepartner von ihrem Rücktrittsrecht Gebrauch gemacht. So habe Bähr auch im Interesse der Gläubiger keine andere Möglichkeit gesehen, als einen Antrag auf Eröffnung des Konkursverfahrens zu stellen. Von diesem Antrag seien jedoch weder die Media Point Verwaltungs- und Vertriebs AG noch die Media Point-Tritec Vertriebs GmbH Bremen noch die Future World Entertainment Handels GmbH in Berlin betroffen. Diese Unternehmen betreiben insgesamt 12 Filialen. Somit seien laut Bähr lediglich vier Filialen von dem Konkurs der GmbH betroffen. Das zuständige Konkursgericht habe zu dem gestellten Antrag jedoch noch keinen Beschluß gefaßt. In jedem Fall plant Matthias Bähr mit den Investoren einen Neustart und weist darauf hin, daß der Bestand der Gruppe als solche nicht gefährdet ist. *(fo)* ▮

**Matthias Bähr, Media Point: Bestand der Gruppe nicht gefährdet.**


Sehr geehrte Fachhändler - Liebe Independents
kennen Sie diese Probleme?

↘ Immer stärkere Konkurrenz durch die Ketten
↘ Schlechte Konditionen bei den Lieferanten
↘ Kosten für die eigene Werbung sind zu hoch

**Die Frage nach dem eigenen Überleben stellt sich!**




Ihre Lösung: Das Game It! ENTERTAINMENT SOFTWARE Partnerschaftsmodell

↗ Die eigene Unabhängigkeit bleibt erhalten
↗ Sicherung der eigenen Überlebensfähigkeit in einer starken Gemeinschaft
↗ TOP Konditionen, Lieferbedingungen, Service und Information
↗ Faire, transparente Zusammenarbeit bei niedrigen Kosten
↗ Erprobtes und ausgereiftes System: fast einjährige Testphase;
bereits **14** bestehende Partnerschaften arbeiten erfolgreich

Alles klar? Dann mal los - Kontakt machen!

Game It!, Kerstin Stark – Tel. 08 31/57 51 5-85 – Fax 08 31/57 51 555 – email: Franchise@gameit.com – ✉ 87488 Betzigau

# Das Spielelabel Red Orb Entertainment steht nun doch vor dem endgültigen Aus

**Nach der Übernahme durch The Learning Company werden außer Prince of Persia 3D alle weiteren Projekte von Brøderbunds jungem Spielelabel Red Orb Entertainment eingestellt**

**Novato.** Das erst im vergangenen Jahr eingeführte Spielelabel Red Orb Entertainment wird nach der Übernahme von Brøderbund durch The Learning Company nun doch nicht mehr weitergeführt werden. Die meisten der 100 Red Orb-Mitarbeiter, darunter auch Red Orb General Manager Ken Goldstein, sind bereits entlassen worden. „Ich hatte eine bestimmte Vision für Red Orb, und die neuen Eigentümer haben eine spezielle Vision, und sie werden ihre Strategie verfolgen", meint Ken Goldstein, der die Trennung jedoch als „freundschaftlich" bezeichnet. Von der Entlassungswelle blieben vorerst das Kernteam für die Entwicklung des 3D-Plattformers `Prince of Persia 3D´ und zugehöriges Marketing- und PR-Personal verschont. Es ist unwahrscheinlich, daß The Learning Company die weiteren extern entwickelten Projekte wie Trilobytes Online-Spiele `Extreme Warfare´ und `Baja 1000 Racing´ noch veröffentlicht. „Obwohl wir keine offizielle TLC-Stellungnahme zu unseren Spielen erhalten haben,

**Ken Golstein, Red Orb: Visionen werden von TLC nicht geteilt.**

wurde uns bekannt, daß unsere Online-Spiele für TLC offensichtlich nicht interessant sind. Ich respektiere das", sagt Trilobyte-Boß Graeme Devine. Bei `Extreme Warfare´ handelt es sich um ein Internet-Multiplayer-Spiel mit Strategie- und Action-Einschlag. Das Off-Road-Rennspiel `Baja 1000´ ist ebenso für Multiplayer-Sessions im Internet vorgesehen. Beide Titel sollen im Frühjahr 1999 fertiggestellt sein. „Wir sprechen bereits mit einigen Publishern", sagt Kylie Clement, Sprecherin von Trilobyte, und ergänzt: „Wir suchen jedoch jemanden, der nicht gleich wieder gekauft wird." Noch ist die rechtliche Bestimmung der Spiele jedoch nicht geklärt. Unklar ist derzeit, ob Trilobyte die Titel zurückkaufen kann. Es besteht auch die Möglichkeit, daß Red Orb die vertraglich fixierten Spiele-Rechte an einen anderen Publisher veräußert. `Journeyman Project 4´ von Presto Studios soll dagegen ähnlich wie `Warlords 4´ von SSG definitiv nicht mehr über TLC veröffentlicht werden. „TLC hat sich alle Projekte einzeln angesehen und ist von Journeyman Project 4 zurückgetreten", berichtet Presto-CEO Michel Kripalini. „Für uns ist das in Ordnung, weil wir die Eigentümer der Copyrights sind und die Markenrechte haben. Unsere Vereinbarung war ein Lizenzdeal." Mit Cyan, dem Team hinter `Riven´ und `Myst´, wird The Learning Company allerdings weiter zusammenarbeiten. *(jf/ch)* ▮

## 10-Millionen-Klage gegen Rechtsanwalt Steinhoefel

**Hamburg.** Die Telekom-Tochter DeTeMedien will den Hamburger Rechtsanwalt Joachim Steinhoefel nach Angaben von Steinhoefels PR-Agentur gesamtschuldnerisch auf 10 Millionen DM Schadensersatz verklagen. Weil Steinhoefel das Cover-Motiv der Topware-CD-ROM `D-Info´ schmückte, habe er den Absatz des umstrittenen digitalen Telefonbuches gefördert. Er hafte somit für sämtliche Schäden, die DeTeMedien entstanden sein sollen. Dies seien Umsatzeinbußen sowie entgangener Gewinn beziehungsweise entgangene Lizenzgebühren. DeTeMedien beziffert diesen Schaden auf mindestens 10 Millionen DM. Die Klage wird vor dem Landgericht Mannheim im Dezember erstmals mündlich verhandelt. Sollte der Klage stattgegeben werden, könnte dies das Aus für Prominenten-Werbung bedeuten. Wenn Verfehlungen des Herstellers oder Anbieters grundsätzlich auf den Werbepartner reflektieren und dieser für sein Werbe-Engagement haftbar gemacht werden kann, so wird sich sicher kein Prominenter mehr zu Werbezwecken engagieren lassen. *(jf)* ▮

## Wochenschlußkurse der Interactive-Branche

### Ausgesuchte Werte der Computer- und Videospielebranche vom 18. September 1998

| Company | Börsenplatz | Kürzel/WKN | Währung | 52-Wochen-Hoch | 52-Wochen-Tief | Schlußkurs 11.9.1998 | Schlußkurs 18.9.1998 | Veränd. in % |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3Dfx Interactive | NASDAQ | TDFX | USD | 35.25 | 9.13 | 10.81 | 9.13 | -15.54 |
| 3DO Company | NASDAQ | THDO | USD | 4.13 | 1.94 | 3.31 | 3.44 | 3.93 |
| 7th Level | NASDAQ | SEVL | USD | 12.63 | 1.25 | 1.87 | 2.00 | 6.95 |
| Acclaim Entertainment | NASDAQ | AKLM | USD | 8.19 | 2.94 | 6.37 | 6.56 | 2.98 |
| Activision | NASDAQ | ATVI | USD | 18.63 | 9.38 | 11.00 | 10.38 | -5.64 |
| Adrenalin Interactive | NASDAQ | ADRN | USD | 3.69 | 0.28 | 0.78 | 0.56 | -28.21 |
| Advanced Micro Devices | NYSE | AMD | USD | 40.00 | 12.75 | 17.25 | 17.94 | 4.00 |
| Brøderbund Software | NASDAQ | BROD | USD | 37.75 | 13.50 | 13.94 | 13.94 | 0.00 |
| Creative Technologies | NASDAQ | CREAF | USD | 29.38 | 8.88 | 9.75 | 9.38 | -3.79 |
| Diamond Multimedia | NASDAQ | DIMD | USD | 16.50 | 3.44 | 4.12 | 5.13 | 24.51 |
| Eidos Interactive | NASDAQ | EIDSY | USD | 21.75 | 7.50 | 13.12 | 13.88 | 5.79 |
| Electronic Arts | NASDAQ | ERTS- | USD | 57.13 | 29.94 | 40.50 | 43.00 | 6.17 |
| GT Interactive | NASDAQ | GTIS | USD | 12.88 | 4.75 | 5.06 | 4.94 | -2.37 |
| Infogrames | Paris | 5257 | FRF | 400.40 | 188.00 | 353.00 | 339.00 | -3.97 |
| Intel | NASDAQ | INTC | USD | 99.25 | 65.63 | 84.94 | 83.00 | -2.28 |
| Interactive Magic | NASDAQ | IMGK | USD | 14.75 | 6.50 | 7.44 | 7.00 | -5.91 |
| Logitech | NASDAQ | LOGIY | USD | 18.88 | 10.75 | 11.12 | 11.38 | 2.34 |
| Microsoft | NASDAQ | MSFT | USD | 119.63 | 59.00 | 104.25 | 105.38 | 1.08 |
| Midway Games | NASDAQ | MWY | USD | 26.81 | 9.31 | 12.31 | 12.06 | -2.03 |
| S3 | NASDAQ | SIII | USD | 18.06 | 2.94 | 3.09 | 3.13 | 1.29 |
| Sega Enterprises (US-Listing) | NASDAQ | SEGNY | USD | 8.63 | 3.63 | 4.38 | 4.38 | 0.00 |
| Sony Corporation (US-Listing) | NYSE | SNE | USD | 98.44 | 70.44 | 75.63 | 73.94 | -2.23 |
| Take-2 Interactive | NASDAQ | TTWO | USD | 8.75 | 4.50 | 5.50 | 5.50 | 5.63 |
| The Learning Company | NYSE | TLC | USD | 32.81 | 13.00 | 19.31 | 21.19 | 9.74 |
| THQ | NASDAQ | THQI | USD | 24.00 | 6.88 | 15.00 | 14.88 | -0.80 |
| Thrustmaster | NASDAQ | TMSR | USD | 19.50 | 3.50 | 3.62 | 3.88 | 7.18 |
| Ubi Soft | Paris | 5447 | FRF | 1006.00 | 536.00 | 755.00 | 800.00 | 5.96 |

Fotos: C. Holowaty

# BESIEGE DEINE ANGST
# UNTERSCHÄTZE NIE DEINEN GEGNER

**PlayStation Games 10/98**

**ab dem 23.09.98 erhältlich.**

**Mit CD-ROM nur 9,90 DM.**

COMPUTEC VERLAG

Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine

COMPUTEC Verlag

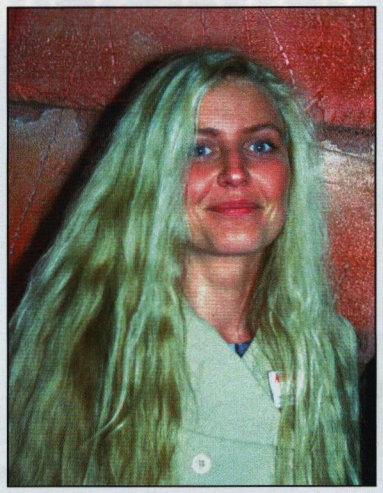
# Weltweit bereits 250.000 Knights & Merchants verkauft

**Mannheim.** TopWare Interactive meldet den Verkauf von weltweit bereits 250.000 Einheiten der Wirtschaftssimulation `Knights and Merchants´ inklusive des Lizenzgeschäfts. „Wir wußten, daß dieses Spiel erfolgreich wird, da es grafisch liebevoll animiert ist. Wir hatten dennoch keine übertriebene Erwartungshaltung. Daß wir jetzt einen solchen Erfolg verbuchen können, freut uns natürlich sehr", sagt Vertriebsleiterin Rike Everding. Auch international soll der Titel zum großen Erfolg werden. Noch im September soll das Produkt in den USA erscheinen. In Großbritannien wird der 15. Oktober als Erscheinungstermin angestrebt. Für den Vertrieb des Spiels auf allen übrigen Kontinenten sind die Verträge laut TopWare bereits unterzeichnet. *(jf)* ▮

**Rike Everding, TopWare: Zurückhaltende Erwartungen weit übertroffen.**

# Handelsmarketing-Orientierung für Hasbro-Titel geplant

## Nach der MicroProse-Übernahme durch Hasbro überdenkt das neue Management die bestehenden Marketing-Konzepte



**Heike Diederichs, MicroProse, sucht nach neuen Wegen der Zielgruppenansprache.**

**Bielefeld.** Nach der Bekanntgabe erster Details zum Zusammenschluß der Firmen Hasbro Interactive und MicroProse (MCV berichtete) hat sich das neue Management gegenüber MCV zur Neuorientierung im Marketing-Bereich geäußert. Mit der Erweiterung des Produktsortiments kommt es auch zu einer größeren Angebotsvielfalt und einem stärkeren Produktfluß. Zahlreiche Hasbro-Titel sind im Kindersegment angesiedelt. Aus diesem Grund denkt Heike Diederichs, nun Prokuristin der neuen, derzeit noch namenlosen Firma, über alternative Marketing-Konzepte nach. „Schon seit einiger Zeit haben wir unsere Marketingaktivitäten verlagert. Der Bereich PR spielt für uns eine immer bedeutendere Rolle. Zahlreiche Titel der Hasbro-Lizenzprodukte kommen aus dem Kindersegment. Das Marketing für Kindersoftware ist stärker handelsorientiert. Wir werden neue Wege der Zielgruppenansprache suchen, tendenziell weg vom Fernsehen", sagt Heike Diederichs gegenüber MCV. Natürlich seien die konkreten Maßnahmen immer abhängig vom jeweiligen Produkt. Darüber hinaus plant man die Einstellung zahlreicher neuer Mitarbeiter. „Wir werden zunächst die Aufgabenbereiche festlegen, um uns dann mit neuem Personal vor allem im Bereich Produktmanagement zu verstärken", erklärt Frau Diederichs. Derzeit wird der Umzug der Hasbro-Mitarbeiter nach Bielefeld vorbereitet. Die neue Firma wird im jetzigen MicroProse-Gebäude verbleiben. Das Gebäude ist groß genug, um neue Bereiche aufzunehmen. *(jf)* ▮

# Funsoft unterzeichnet Exklusiv-Vertrag mit Synetic

**Kaarst.** Die deutsche Spieleschmiede Synetic, die sich durch das wegweisende PC-Rennspiel `Have a N.I.C.E. Day´ einen Namen gemacht hat, wird für die nächsten drei Jahre in Verbindung mit Magic Bytes ihre Produkte über die Funsoft-Gruppe weltweit exklusiv vertreiben lassen. Das Team plant pro Jahr zwischen zwei und drei Produkte. Wie zudem aus gut unterrichteten Kreisen verlautete, ist auch ein Spiel in Planung, das in Zusammenarbeit mit einem großen deutschen Automobilhersteller produziert wird. Als strategische Basis soll eine vermutlich noch weiter entwickelte Version der `N.I.C.E. 2´-Grafik-Engine verwendet werden. Genauere Informationen zum Kooperationspartner liegen noch nicht vor. *(ch)* ▮

**Die nächsten drei Jahre exklusiv mit Funsoft: Magic Bytes-Geschäftsführer Ralf Kleinegräber und das Synetic-Team mit Jürgen Kersting, Andreas Leicht, André Kröter, Yusuf Aydin, Olaf Georgi und Renate Langenkämper (v.l.).**

Fotos: C. Holowaty, TopWare, J. Fröhlich, Psygnosis (11), Nintendo of Europe

# GT Interactive gewinnt Copyright-Prozeß gegen Micro Star

**New York.** GT Interactive hat ein seit zwei Jahren laufendes Gerichtsverfahren zur Copyright-Verletzung gegen Micro Star gewonnen. Micro Star hatte vor zwei Jahren 300 von Spielern entworfene Levels zu `Duke Nukem 3D´ aus dem Internet heruntergeladen, auf eine CD gepreßt und unter dem Namen `Nuke It´ als Add-On-CD verkauft. GT Interactive hat durch dieses Urteil nun die Möglichkeit, weiter auf Schadensersatz zu klagen. „ Dieser Beschluß könnte sich auf alle anderen laufenden Verfahren zur Thematik auswirken", erklärt IDSA-President Doug Lowenstein. „Dies ist eine sehr wichtige Entscheidung für unsere gesamte Industrie." *(fo)* ▮

# Infogrames erweitert Softprice-Range

**Dreieich.** Infogrames erweitert die Zweitvermarktungsreihe `Soft Price-Range´ um neun weitere Titel. Damit umfaßt die Serie 15 Titel mit empfohlenen Verkaufspreisen zwischen DM 29,95 und DM 49,95. Die Budget-Reihe wird durch Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse, Radiowerbung und ein erweitertes POS-Paket unterstützt. „ Mit der neuen Soft Price Range wollen wir den Erfolg der vorangegangenen Ranges toppen", erklärt Vertriebsleiter Thomas Huber. „ Um den Abverkauf der Herbst/Winter-Palette 1998/1999 massiv zu unterstützen, werden wir ein gigantische Marketingbudget von fast einer Million DM einsetzen. Gemeinsam mit unseren Handelspartnern wollen wir damit zum Jahresendgeschäft 1998 neue Umsatzrekorde erreichen." *(fo)* ▮

Psygnosis baut den Vertriebs- und Customer-Service aus: **Callum Baack** (28) ist neuer Sales Coordinator. Zuvor war er bei dem Pharmaunternehmen Fresenius AG in Bad Homburg, zuletzt als Produkt Coordinator, angestellt.

**Stephanie Kraus-Glück** (35) ist dagegen als Sales Representative für den Bereich Süd eingestiegen. Sie war zuvor fünf Jahre bei Infogrames und Bomico/Laguna angestellt.

**Christiane Clecz** (28) wechselte dagegen von ihrer Position als Vertriebsbeauftragte bei Sony Telekomunikation als Sales Representative für die Region West zu Psygnosis. **Oliver Meihack** (29) ist neuer

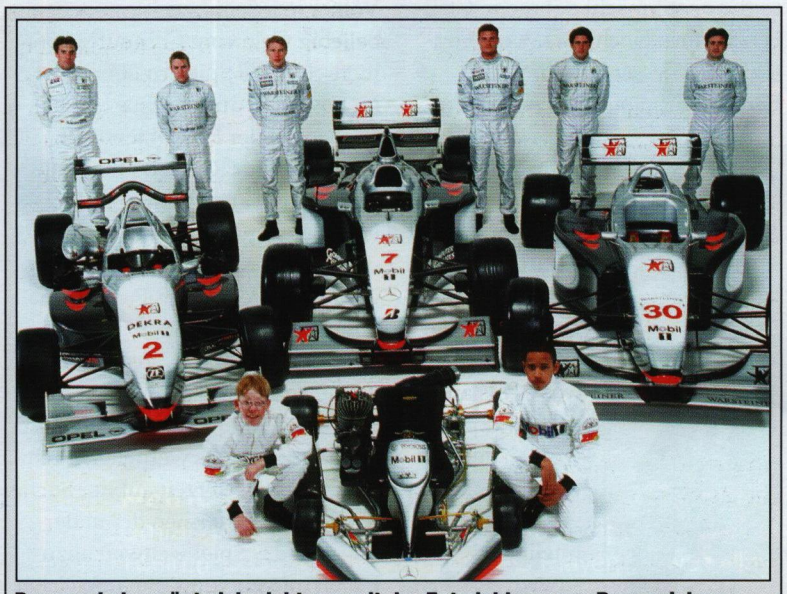
Sales Representative für die Region Nord-Ost. Zuvor war er von 1995 bis 1996 Merchandiser bei Pepe

Jeans London und dann als Salesman angestellt. Für die Region Süd-West ist nun **Markus Schönemann** (23) zuständig. Er war zuvor Merchandiser bei Sony Computer Entertainment Germany.

**Andrea Dietrich** (31) betreut dagegen jetzt bei Psygnosis das Vertriebsgebiet Mitte/Ost als Sales Representative. Zuvor war sie bei Borland im Außendienst tätig.

**Stefan Prothmann** (26) hat

schließlich das Gebiet Nordwest übernommen. Vorher war er als stellvertretender Marktleiter bei Interspar Celle und im Außendienst bei Jeyes Deutschland GmbH tätig gewesen. Der Customer Service wird bei Psygnosis mit drei neuen Mitarbeitern besetzt. Mit dabei ist **Doris Becker** (36),




**Psygnosis begnügt sich nicht nur mit der Entwicklung von Rennspielen, sondern unterstützt auch den Formel 1-Nachwuchs: Im Rahmen des McLaren/Mercedes `Champions of the Future´-Förderprogramms kümmert sich das Unternehmen um junge Fahrtalente und sponsert den 12jährigen, mehrfachen britischen Kartchampion Wesley Graves als Hauptsponsor (vorne links im Bild, mit seinem Rennteam). Wesley spielt in seiner Freizeit auch gerne PlayStation und gibt `Formel1 97´ als sein Lieblingsspiel an. Ganz oben auf der Wunschliste steht natürlich der Nachfolger `Formel 1 98´.**

die dort die Region Nord betreut. Zuvor war sie bei den Direktvertriebsunternehmen NSA und Nu Skin als Supervisor Customerservice bzw. Order Entry/Customerservice-Manager beschäftigt. **Fabian Harprecht** (30), der vorher im

**Matthew Hill** (45) wird bei Nintendo of Europe das Top-Management ab dem 1. Januar 1999 verstärken. Hill ist derzeit noch einer der Partner der international operierenden Anwaltskanzlei Lovell White Durrant und wird bei Nintendo of Europe den Aufgabenbereich Finanzen, Recht, Publisher Services und Verwaltung übernehmen. Hill ist vielen Distributeuren und Lizenznehmern bereits ein Begriff und verfügt insbesondere auf dem Gebiet des Steuer- und Gesellschaftsrechts über einen fundierten juristischen Hintergrund. „Hill wird eine große Bereicherung für unser Unternehmen sein", erklärt Shigeru Ota, President von Nintendo of Europe. „Als Experte, der mit Nintendo sehr vertraut ist, verfügt er über das strategische Denken und die Entschlossenheit, um Nintendos starke Marktstellung weiterhin zu sichern. Er hat uns in den vergangenen Jahren mit seiner herausragenden Rechtsberatung zur Seite gestanden, und wir freuen uns, daß er nun Mitglied unseres Nintendo-Teams wird."

Customer-Service bei SystemGut (Birkart) war, ist nun bei Psygnosis für das Gebiet West zuständig. **Peter Görtzel** (26) steht dagegen für das Gebiet Süd zur Verfügung. Zuvor war er als technischer Sekretär im Hotelfach beschäftigt.


# Verkaufsrepräsentant(in)

**im Großraum Regensburg**

Wir sind die erfolgreiche Marketing- und Verkaufsagentur für Video Games in Deutschland, exklusiv für

Nintendo®

**GAME BOY, SUPER NINTENDO UND NINTENDO 64**
sind unsere Erfolgsprodukte.

Mit der richtigen Marketingstrategie und einer engagierten Vertriebsmannschaft erzielen wir mit starker TV- Unterstützung im innovativen Zukunftsmarkt Video Games überdurchschnittliche Zuwachsraten.

**Zum nächstmöglichen Zeitpunkt – spätestens zum 1.11.1998 – suchen wir eine(n) ehrgeizige(n) Verkaufsrepräsentanten(in).**

Idealerweise haben Sie Ihre ersten Erfahrungen im UE- Handel gemacht. Sie haben eine solide kaufmännische Ausbildung und wohnen im Großraum Regensburg. In unserer oder einer vergleichbaren Branche haben Sie Ihre Produkte gegen harten Wettbewerb nachweislich sehr gut plaziert. Sie suchen den starken Partner, der Ihre Erfolgs- und Zielorientierung, Ihren verkäuferischen „Biß" und Ihre hohe Eigenmotivation entsprechend honoriert. Vielleicht haben Sie eine besondere Affinität zu Video Games, die Ihnen beim Verkauf mit Sicherheit hilft.

Unsere Rahmenbedingungen und Konditionen, zu denen u. a. ein neutraler Firmen-PKW der Mittelklasse gehört, sind attraktiv.

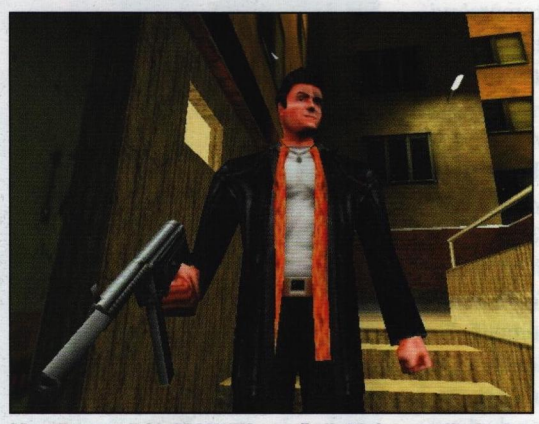
Interessiert? – Dann senden Sie bitte Ihre aussagefähige Bewerbung an unsere Verkaufsleitung.
**Zur späteren Erweiterung unseres Teams sind wir auch an bundesweiten Bewerbungen interessiert!**

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –
z. Hd. Herrn Jürgen Steinbacher, Saaläckerstraße 8, 63801 Kleinostheim

## Neues Software-Entwicklungstool soll 3D-Spiele-Grafik revolutionieren

**MAX-FX heißt die neue Entwicklungs-Technologie von Remedy. 3D Realms entwickelt damit bereits den Titel `Max Payne´.**

**Espoo.** Das finnische Unternehmen Remedy Entertainment hat eine neue Entwicklungs-Technologie für Computerspiele entwickelt. Das Tool heißt MAX-FX. Die Technologie wird bereits von 3D Realms, Mitglied der Programmierer-Vereinigung Gathering of Developers, bei der Entwicklung des 3D-Actionspiels `Max Payne´ genutzt. Die Technologie soll fotorealistische Licht-, Feuer- und Wasserspiegelungs-Effekte ermöglichen sowie den Spielecharakteren etxrem weiche Animationen und Oberflächen-Texturen verleihen. MAX-FX soll DirectX 6.0 unterstützen und kompatibel mit allen DirectX 6.0-kompatiblen 3D-Grafikkarten sein. Remedy lizenziert MAX-FX an interessierte Entwickler. Weitere Informationen gibt es auf den folgenden Internet-Seiten: www.remedy.fi, www.3d realms. com und www.maxpayne. com. *(jf)* ∎



**Max Payne, PC: MAX-FX ermöglicht fotorealistische Licht-, Feuer- und Wasserspiegelungs-Effekte.**

## Münchner Software-Firma bietet Entwicklungsumgebung für PSX-Spiele an

**Die NxN Media Station unterstützt die Entwicklung von PlayStation-Spielen. Erster Lizenznehmer ist Sony Europe.**

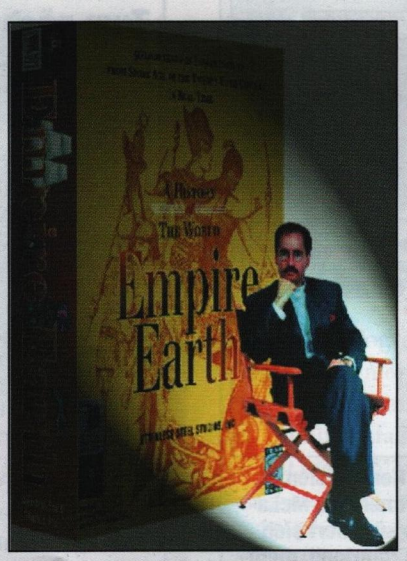
**München.** Die neue integrierte Entwicklungsumgebung `NxN Media Station 3.0´ ist eine Projekt-Management-Software, die Spiele-Programmierern bei der Software-Entwicklung unterstützt. Auf der diesjährigen ECTS wurde mit Sony Computer Entertainment der erste Lizenznehmer für das Entwicklungstool bekanntgegeben. Es handelt sich im wesentlichen um eine Kombination aus Teamworkunterstützung, Ressourcenverwaltung und vielen anderen von Spieleherstellern benötigte Funktionen. Eine grafische Benutzeroberfläche sorgt für optimalen Bedienungskomfort. Daniel Miller, Producer bei Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) wird der erste Entwickler sein, der die `NxN Media Station 3.0´ einsetzen wird. „Media Station wird bei der Entwicklung meines nächsten Projekts sehr nützlich sein. Denn das System zielt auf Probleme, die bei jeder Spiele-Entwicklung auftreten", sagt Miller. Auch Pascal Jary, Entwicklungsleiter bei SCEE, ist von dem Tool überzeugt: „Software, wie die von NxN, hilft Teams, die mit jedem Titel steigende Komplexität zu bewältigen. Das ist sehr wertvoll für die Industrie." NxN Digital Entertainment wurde erst im Juni vergangenen Jahres gegründet. Geschäftsführer Gregor vom Scheidt ist stolz darauf, daß Sony sich für das Softwarepaket entschieden hat und erklärt: „Sony's ehrgeizige Projekte sind eine Herausforderung für alle beteiligten Entwickler. Die Sony-Teams arbeiten stärker als viele andere daran, ihre Entwicklunsabläufe ständig zu modernisieren." Weitere Informationen erhalten Sie unter www.nxn.net. *(jf)* ∎

### Hinter den Kulissen: Stainless Steel Studios

## Empire Earth soll das beste Echtzeit-Strategiespiel aller Zeiten werden

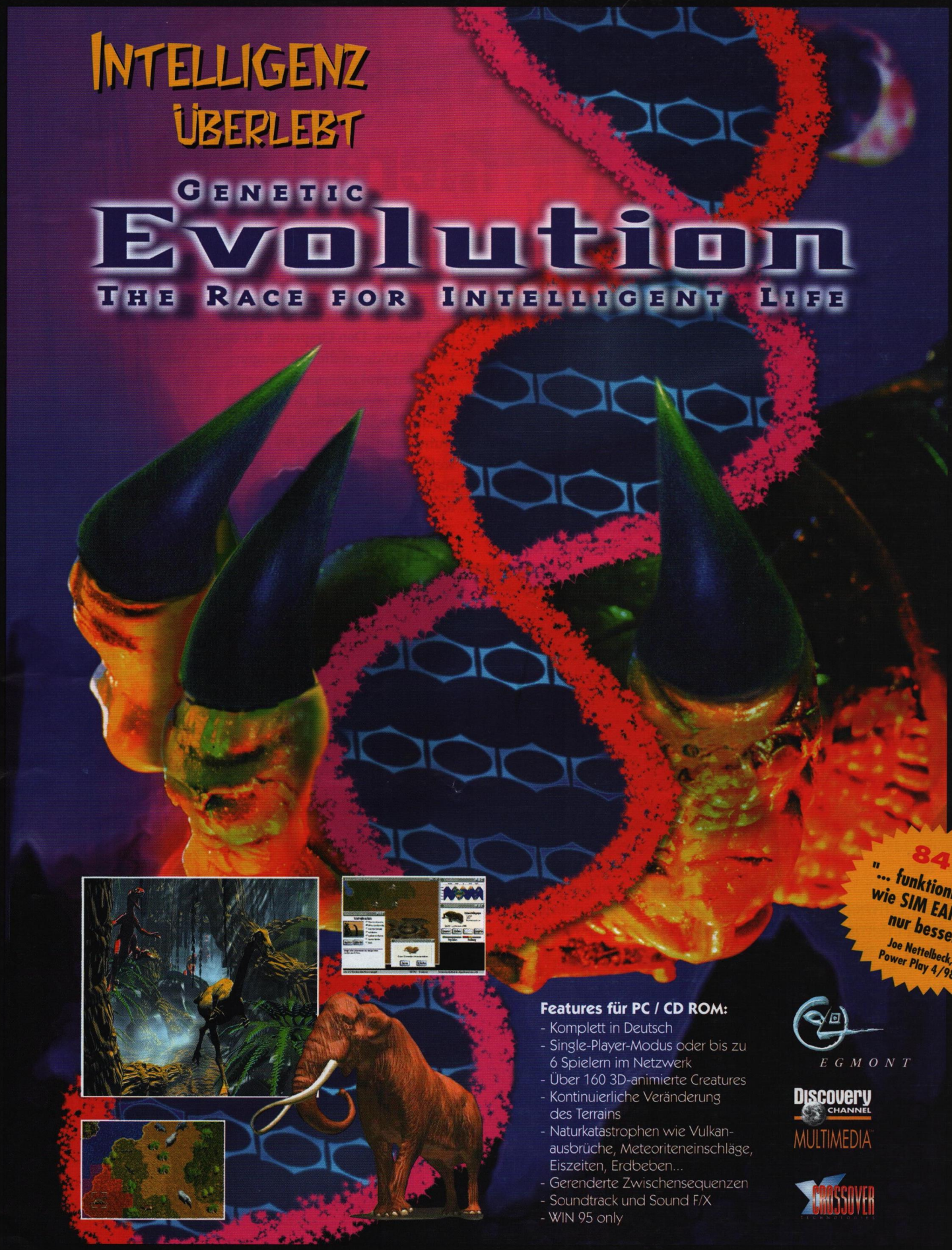
**Rick Goodman ist der Macher von `Age of Emires´ - nach Ensemble Studios gründete er erneut ein eigenes Unternehmen und will die Nummer Eins im Strategie-Genre werden.**

Um jemanden aus dem sonnigen Kalifornien ins verregnete Boston zu locken, müssen schon ein paar besonders gute Argumente aufgefahren werden. Rick Goodman, einst Mitbegründer der Ensemble Studios und Schöpfer von `Age of Empires´, tat sich leicht. Weil er sich bei Ensemble Studios in seiner Kreativität eingeengt sah, ging er zurück in seine Heimatstadt und gründete ein neues Unternehmen: Stainless Steel Studios. Das erste in Entwicklung befindliche Spiel ist, wie sollte es anders sein, ein Echtzeit-Strategiespiel. Es soll `Empire Earth´ heißen. Zu dessen Verwirklichung hat Rick `Grinch´ Goodman eine Vielzahl erfahrener Programmierer, Grafiker und Game Designer um sich versammelt. Mit dem Spiel will er `Age of Empires 2´ ausstechen? „Komm vorbei, und wenn Du nach einer halben Stunde nicht glaubst, das beste Strategiespiel aller Zeiten gesehen zu haben, fresse ich einen Ork", lädt er seine Gäste in die heiligen Hallen von Stainless Steel ein. Aber ob seine selbstbewußten Äußerungen wirklich Hand und Fuß haben werden? Rick zwinkert verschwörerisch, und Scott Marison, der die 3D-Engine des Spiels entwickelt, verkneift sich mühsam ein wissendes Grinsen, als sich die Mannen von Stainless Steel Studios um den PC versammeln. Der Monitor leuchtet auf, die ersten Landschaften und Gebäude erscheinen. Irgendwie sieht es aus wie `Age of Empires´. „Ist es auch", erklärt Rick lachend. „Wir wollten Dir nur den Unterschied zeigen." Scott drückt eine Taste, und das Bild ändert sich schlagartig: Selbst nur pixelgroße Dachrinnen werfen in Echtzeit berechnete Schatten, weich verlaufende Hügelketten erinnern an Werbeprospekte für Irland, mächtige Kriegsschiffe schaukeln sanft in transparentem Wasser, das realistisch den Meeresboden verzerrt und Appetit macht auf mehr. Glauben Sie uns: Noch nie sah ein Strategiespiel besser aus! „Empire Earth ist das Spiel, das Age of Empires eigentlich hätte sein sollen. Es wird über eine Künstliche Intelligenz verfügen, die über alles hinausgeht, was es bislang gab. Die Spieler werden auf eine wirkliche unvorhersehbare Intelligenz stoßen", erklärt Rick Goodman. Handel, Kampf und Diplomatie sind die Kernelemente des Spiels. Der Reiz an epischen Spielen wie Civilization oder Age of Empires liegt nicht zuletzt an den immer neuen Technologien, die der Spieler erforschen muß. Empire Earth bietet zwölf verschiedene Epochen wie Steinzeit, Mittelalter, Renaissance, Atomzeitalter oder die Zukunft, in denen Sie rund 300 verschiedene Errungenschaften vom Steinbeil bis zum Kampfroboter entdecken können. Generell tummeln sich acht Völker in jedem Level, von denen beliebig viele vom Computer oder menschlichen Spielern übernommen werden dürfen. Eine Schlüsselrolle bei der Produktentwicklung spielt für Rick Goodman die Einbindung aller an der Entwicklung Beteiligten in den Entscheidungsprozeß, und das über den gesamten Prozess der Produktentwicklung hinweg. Stainless Steel Studios widmet sich ausschließlich dem Genre der Echtzeit-Strategie-Spiele. In diesem Bereich will man die Nummer Eins werden. Das Unternehmen ist derzeit auf der Suche nach einem Publisher, der in der Lage ist, das Spiel weltweit anzubieten und zu vermarkten. Welcher große Publisher könnte da schon widerstehen? Bis zum März 2000, erst dann soll das Spiel erscheinen, hat man jedoch noch eine Weile Zeit, um sich für den richtigen Partner zu entscheiden. *(fs/jf)* ∎




**Rick Goodman, Gründer von Stainless Steel Studios: `Empire Earth´ ist das Spiel, das `Age of Empires ´ eigentlich hätte sein sollen.**

Foto: Stainless Steel Studios




# Marketingunterstützung

**Print**
Umfangreiche Printcampagne in den Special-Interest-Titeln (PC Games, PC Action, PC Player, Power Play, etc.) ab den Oktober-Ausgaben.

**POS-Material**
Poster A1
Leaflets A4
Shelf-Wobbler
Demo-CD

**Radio**
Gezielte Radiounterstützung zum Release

**Online**
Bannerschaltung in Game-Relevanten-Foren von AOL, T-online und FOL

**Crosspromotion**
Beilegen von Flyern in insgesamt 20.000 Kaufvideos von Discovery Channel Video

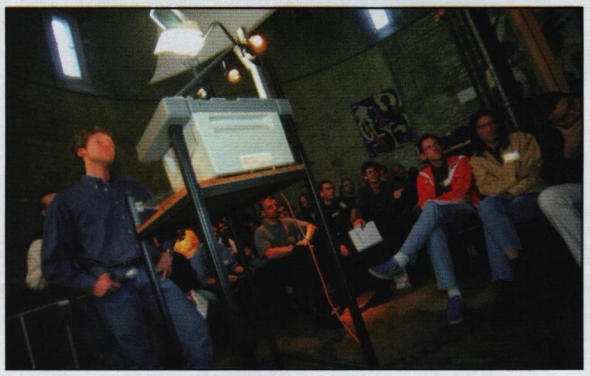
# Die deutschen Spiele-Entwickler formieren sich

**Annähernd die gesamte deutsche Spiele-Entwicklerszene traf sich im Rahmen des Unterhaltungssoftware Forums '98 im hessischen Darmstadt. Gemeinsam will man die deutsche Spieleentwicklung voranbringen. Jürgen Fröhlich war vor Ort und berichtet vom Aufbruch der deutschen Developerszene.**

Zum ersten Mal in der Geschichte der deutschen Entwickler-Szene trafen sich Deutschlands Spieleentwickler annähernd geschlossen beim Unterhaltungssoftware Forum '98 (USF). Zirka 60 Teilnehmer aus 30 verschiedenen deutschen Entwicklungsteams waren anwesend. Ziel dieser Initiative ist die Stärkung der deutschen Entwicklerszene auf internationaler Ebene. Dies soll zunächst durch die Schaffung einer Kommunikationsplattform und schließlich den Austausch von Erfahrungen, Ressourcen und Technologie erreicht werden. Das USF sieht sich darüber hinaus nicht als Politikum oder Konkurrenz zum VUD, der, repräsentiert durch Geschäftsführer Ronald Schäfer, auch anwesend war und einen Vortrag vorbereitet hatte.

## Deutscher Entwicklerszene fehlt es an internationaler Reputation

Initiatoren dieser bislang in Deutschland beispiellosen Zusammenkunft sind die Mitglieder der Studios Massive Development und TriNodE Entertainment Systems. Alexander Jorias, Geschäftsführer von Massive: „Internationale Märkte sind für deutsche Spiele größtenteils unerschlossen. Das internationale Ansehen der deutschen Entwicklerszene läßt zu wünschen übrig." Dies soll sich ändern. Nach dem Vorbild der amerikanischen Game Developers Conference (CGDC) will man durch intensive Kommunikation Synergien aufdecken und nutzen, um positive Effekte für die gesamte deutsche Spiele-Entwicklungsbranche zu erzielen. Zahlreiche Gründe werden für die derzeitige Misere deutscher Entwickler geliefert. Die Spiele-Branche habe ein immer noch geringes Ansehen. Es gebe generell zu wenige Entwickler, keine geeigneten Ausbildungsberufe und kaum Förderprogramme für Spieleprojekte. Deutsche Entwickler arbeiteten zudem weniger professionell als ihre US-Kollegen. Mangelnde Kompetenz bei der Abwicklung großer Spieleprojekte und eine ablehnende Haltung gegenüber neuen Erkenntnissen und Methoden seien nur einige Punkte, die hier eine Rolle spielten. Generell werde zu wenig geprüft, was man entwickelt. Marktorientierung beschränke sich im wesentlichen darauf, Dagewesenes nachzuahmen oder zu verbessern. Als Gründe für die derzeitige Situation werden unter anderem der fehlende Kontakt zu internationalen Publishern, unzureichende Finanzmittel und eine teilweise veraltete Technologie genannt. Auch der Bezug zu Spielern sei zum Teil verloren gegangen: „Die Spieler werden immer jünger, und es fällt den Programmierern immer schwerer, einzuschätzen, was diese eigentlich spielen wollen", meint Jorias.



**USF '98: In einem Workshop wurde die Situation der Spieleentwicklung in Deutschland erörtert.**

Fotos: J. Fröhlich

Die Situation deutscher Produkte wird von den USF-Initiatoren wie folgt beschrieben: „Deutsche Entwickler können zwar auf internationalem Niveau arbeiten, die Titel sind jedoch in der Mehrheit national orientiert. Es gibt kaum in Deutschland entwickelte Konsolenspiele und keine Lifestyle-Produkte, wie beispielsweise Deer Hunter für die USA", sagt Ingo Frick, Technical Director bei Massive. Den Ursprung für das USF '98 bildeten die seit einigen Monaten praktizierten „Stammtische" im Ruhrgebiet, dem inoffiziellen deutschen Entwickler-Zentrum. In Mülheim und Bochum treffen sich alle zwei Wochen hauptsächlich Mitglieder der dort ansässigen Development Studios zum Erfahrungsaustausch. Hier entstand die Idee, die gesamte deutsche Entwicklerszene zum USF '98 zusammenzurufen.

**Die Initiatoren des USF '98 (v.l.n.r.): Arno Beenen, Bernhard Ewers (beide TriNodE), Oliver Weirich, Alexander Jorias und Ingo Frick (alle Massive).**

## Informationsaustausch soll Mißtrauen abbauen und Synergien schaffen

„Unter den deutschen Entwicklern gibt es Mißtrauen und Vorurteile. Dies basiert im wesentlichen darauf, daß man sich nicht kennt. Deshalb wollen wir in einem ersten Schritt eine Möglichkeit schaffen, sich zu treffen, sich kennenzulernen, Gemeinsamkeiten aufzuzeigen und Vorurteile abzubauen", sagt Bernhard Ewers von TriNodE. Während der „Stammtisch"-Sitzungen habe sich bereits gezeigt, wie wertvoll der Informationsaustausch ist. Hier wurden beispielsweise Erfahrungen über Kopierschutzverfahren und Probleme mit Publishern ausgetauscht. Auch Ressourcen-Sharing und der Austausch von Equipment wird hier bereits betrieben. In einem ersten Schritt zur Verbesserung der Kommunikation zwischen den Entwicklern soll eine gemeinsame Webpage geschaffen werden. Neben Adressenlisten und einem Diskussionsforum ist auch eine Mailing-List angedacht, mit der Informationen ausgetauscht werden sollen.

## Ressourcen- und Technologie-Sharing geplant

Auch darüber hinausgehende Visionen gibt es bereits. Langfristig stellt man sich die Intensivierung von Ressourcen- und Technologie-Sharing, etwa in Form eines Entwicklungsfonds, vor. Als erstes konkretes Ergebnis wollen sich zunächst auch andere Entwickler in verschiedenen Regionen Deutschlands zu „Stammtisch"-Gesprächen treffen. Konkrete Maßnahmen, wie die Gründung eines Vereins, werden derzeit noch nicht erwogen. Dazu sei es derzeit zu früh. Erst müsse sich die Akzeptanz der Initiative festigen. „Wenn jedoch die Kosten im Zusammenhang mit dem USF eine kritische Masse erreichen, müssen wir eine Lösung finden, diese zu decken", erklärt Alexander Jorias. Ein potentielles Problem, nämlich daß ein Konkurrenzdenken zwischen den Entwicklern eine Kooperation verhindert, sieht Ingo Frick wie folgt: „Solange sich die Entwickler auf ihre Kernkompetenzen konzentrieren, kann es hier eigentlich keine Probleme geben." Frick meint damit die Spezialisierung etwa auf bestimmte Genres, die nicht in direkter Konkurrenz miteinander stehen. Man darf gespannt sein, was sich aus der Initiative entwickelt. Das große Interesse der auf der Veranstaltung anwesenden Teilnehmer wird mit Recht bereits als Erfolg gewertet. *(jf)* ▮

PUBLICIS

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

PlayStation

**REGEL 85a**

„Alle an der Meisterschaft teilnehmenden Fahrer werden mitsamt ihrer kompletten Rennausrüstung gewogen."

Offizielles FIA-Reglement.

## Und Ihr Rennen beginnt am 30. Oktober.

Formel 1 '98. Echt amtlich.

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FORMEL 1 98

OFFIZIELL LIZENSIERTES SPIEL

© 1998 Psygnosis Limited. Developed by Visual Sciences. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © of Psygnosis Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licenced by Formula One Administration Limited. All rights reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

# Toys `R´ Us entläßt weltweit 3000 Mitarbeiter durch Umstrukturierung

**Die Schließung von 90 Filialen kostet den Handelsriesen 495 Millionen US-Dollar**

**New York.** Spielwarengigant Toys `R´ Us schließt im Rahmen einer Umstrukturierung weltweit 90 Filialen und entläßt rund 3.000 Mitarbeiter mit der Begründung der Optimierung der Geschäftstätigkeit des Unternehmens. Von der Schließung sind 50 internationale, 31 Kids `R´ Us und neun amerikanische Filialen betroffen. Die Restrukturierung wird das Unternehmen im dritten Quartal des aktuellen Geschäftsjahres 495 Millionen US-Dollar netto kosten. Die finanziellen Aufwendungen dienen in erster Linie der Restrukturierung der internationalen Geschäftstätigkeiten, der Umgestaltung der Filialen auf eine kundenorientiertere Ladenstruktur durch Ausbau der Ladenfläche für Elektronische Spielwaren, Promotions und Merchandise sowie Kinderkleidung und der Beschleunigung des Logistiksystems der Kette. Für die weltweit 1.462 Filialen erwartet das Unternehmen einen Anstieg der operativen Gewinne von 75 Millionen US-Dollar für das Jahr 1999 und einen weiteren Gewinnzuwachs für die folgenden Jahre. Andere Maßnahmen sind die Zusammenlegung der Distributionszentren und Verwaltungsstellen sowie der Abbau von Inventarkosten. „Diese Aktionen sind das Sprungbrett zur Erreichung unserer Zukunftsvisionen, nicht nur Spielwaren anzubieten, sondern unseren Kunden auch ein breites Merchandise-Angebot zu bieten sowie den Service für die Kinder und Familien stärker auszubauen", erklärt CEO Robert Nakasone. *(fo)* ▮

## Ubi Soft lizenziert GTI-Titel für China

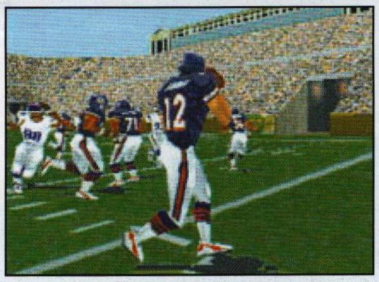
**Paris.** Ubi Soft hat eine Vertriebslizenz für die zehn stärksten CD-ROMs von GT Interactive für den chinesischen Markt erworben. Zu den Titeln gehören Titel wie `Unreal´, das Strategical `Total Annihilation 2´, der Action-Shooter `Duke Nukem forever´ und die Actiontitel `Load Runner 2´ und `Prey´. Alle Titel sollen zwischen September 1998 und Anfang 1999 in China lokalisiert erscheinen. „Wir freuen uns, mit GT Interactive zusammenzuarbeiten, deren international bekanntes Programm komplementär zu unserem Line-Up in China ist", sagt Ubi Soft-Geschäftsführer Yves Guillemot. „Diese Produkte werden von unserer exzellenten Position im chinesischen Markt genauso profitieren wie von unserer Expertise in den Bereichen Lokalisierung, Marketing und Distribution." Ubi Soft beschäftigt in Shanghai 150 Mitarbeiter, die Publishing, Distribution und Lokalisierung überwachen. Ubi Soft hat bereits vor dem Deal mit GTI rund ein Dutzend Publisher wie z. B. 3DO, MicroProse und Empire unter Vertrag und vertreibt deren Produkte in China. *(ch)* ▮

Fotos: Metro AG, Ubi Soft

**Yves Guillemot, Ubi Soft: GTIs Produkte werden von Ubis starker Marktposition in China profitieren.**

## Sony startet mit 10 Millionen US-Dollar Budget Marketingschlacht um American Football-Spiele

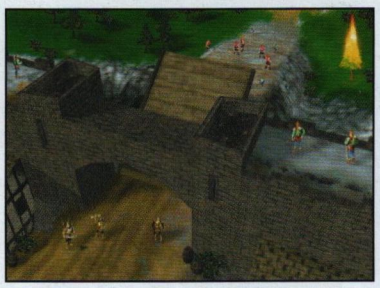
**Foster City.** Sony Computer Entertainment of America stellt alleine für die American Football-Simulation `NFL Game Day ´99´ in Nordamerika ein Marketingbudget von 10 Millionen US-Dollar zur Verfügung. Die Mittel sollen komplett in TV- und Printwerbung fließen. Damit will Sony den hochkarätigen Wettbewerb auf der eigenen Plattform verdrängen, aber auch das Nintendo 64 angreifen. Für das Nintendo 64 erscheint nämlich das grafisch spektakuläre American Football-Spiel `NFL Quarterback Club 99´ von Acclaim. Wie beim ersten Teil wird bei dem Titel der sogenannte Hi-Res-Mode genutzt, das heißt, das Spiel läuft mit einer höheren Auflösung. Auf der PlayStation konkurrieren dagegen unter anderem Electronic Arts mit `John Madden Football´ und Midway mit `NFL Blitz´. *(ch)* ▮



**NFL Game Day ´99: Millionenschwerer Seitenhieb gegen Nintendo.**

## Bungie bietet zehn Dollar Rabatt auf Myth II für alte Original-Spieletitel

**Chicago.** Bungie Software hat sich einen besonderen Gag für den Verkauf des Echzeitstrategicals `Myth II: Soulblighter´ in den USA ausgedacht. Unter dem Vorwand des Umweltschutzes durch fachgerechte Entsorgung gebrauchter Original-CD-ROMs bietet das Unternehmen allen Spielern einen Preisnachlaß von zehn US-Dollar bei der Bestellung von `Myth II´, wenn sie die Original-CD-ROM von `StarCraft´, `Age of Empires´ oder `Total Annihilation´ einschicken. Damit reduziert sich der Kaufpreis für den Echtzeitstrategie-Fan von 49 US-Dollar auf 39 US-Dollar. Alle eingeschickten CDs werden sofort umweltfreundlich entsorgt, so daß ein späterer Rücktausch ausgeschlossen ist. Ebenfalls von dem Programm ausgeschlossen sind die CDs des Vorgängers `Myth: The Fallen Lords´ da diese CDs laut Bungie aus einem speziellen, biologisch abbaubaren Polymer bestehen. *(fo)* ▮



**Wer Original-CDs alter Echtzeit-Strategie-Hits an Bungie schickt, bekommt Myth II: Soulblighter zehn Dollar günstiger.**

## Kurz & Wichtig

### Acclaim will weltweit zwei Millionen Stück WWF War Zone verkaufen

**Glen Cove.** Acclaim Entertainment plant, von dem aktuellen Wrestling-Titel `WWF War Zone´ (PSX, N64) weltweit über zwei Millionen Einheiten zu verkaufen. Um dieses Ziel zu erreichen, wird der Titel vor allem in den USA während der WWF-Wrestling-Übertragungen im TV bis Jahresende beworben. Nach Acclaims Planung wird der Titel bis nach Weihnachten immer noch in den Top 5 der USA zu finden sein. *(fo)* ▮

### THQ steht bereits an zwölfter Stelle bei den US-Topunternehmen

**Calabasa.** In der Oktober-Ausgabe des US-Wirtschaftsmagazins `Individual Investor Magazine´ konnte sich THQ auf Platz 12 der US-amerikanischen Topunternehmen plazieren. Um in diese Listung aufgenommen zu werden, muß eine Firma in den letzten beiden Quartalen eine Umsatzverdoppelung aufweisen können. THQ erreichte weiterhin die Höchstwertung der `Power Rating´-Kolumne des Magazins und wurde als eines der Unternehmen mit dem schnellsten Wachstum der letzten drei Jahre bezeichnet. *(fo)* ▮

### Sega setzt doch auf Zugkraft des Markennamens

**Redwood City.** Nachdem Segas Dreamcast weltweit ohne den Sega-Markennamen vermarktet werden sollte (MCV berichtete), wird Sega die Konsole in den USA laut Aussage von Sega of Americas Vice President und General Manager Stephen Ackroyd definitiv mit dem Namen `Sega Dreamcast´ herausbringen. Laut Ackroyd ist der Name unter den Kids immer noch sehr bekannt und beliebt. Zuvor wollte Sega den Namen nur noch für Software nutzen. *(fo)* ▮

Die internationale Newsredaktion erreichen Sie unter
jfroehlich@computec.de

MCV WORLD NETWORK

## Metro AG will Strukturen optimieren

**Die Metro AG verhandelt derzeit mit der Metro Holding AG über die komplette Übernahme von Gesellschaftsanteilen.**

**Köln.** Die Metro AG, Köln, will bis spätestens Ende 1998 zahlreiche Gesellschaftsanteile und Geschäftsaktivitäten der Metro Holding AG, Baar/Schweiz, komplett übernehmen. Diese Holding AG ist derzeit Mehrheitsaktionär der Metro AG in Köln. Zwischen den Gesellschaften finden derzeit Verhandlungen statt. Um folgende Anteile und Aktivitäten geht es: die bis zu 60%-Beteiligungen an den Großhandelsaktivitäten in Dänemark, Österreich, Frankreich, Italien, Ungarn und der Türkei; die bis zu 40%-Beteiligungen an den Großhandelsaktivitäten in Großbritannien, den Niederlanden, Belgien, Spanien, Portugal, Griechenland, Polen, Tschechien und Marokko; die Gesellschaftsanteile an den US-amerikanischen und mexikanischen Großhandelsaktivitäten (Jetro); die Gesellschaftsanteile an allen handelsnahen Dienstleistungsgesellschaften wie der Gemex Trading AG/Gemex Trading Ltd. (Import-Gesellschaft) und der Omnipat (Handelsmarken-Lizenzen). Mit der vorzeitigen und vollständigen Übernahme des weltweiten Großhandelsgeschäftes sowie der Integration der handelsnahen Dienstleistungsfunktionen will die Kölner Metro AG Klarheit in den Gesellschaftsstrukturen und damit Voraussetzungen für eine weitere Effizienzsteigerung im Metro AG-Konzern schaffen. Die Metro AG plant zur Finanzierung des Erwerbs die Durchführung einer Sachkapitalerhöhung für den Großaktionär und einer Barkapitalerhöhung für den Streubesitz noch im vierten Quartal 1998. Alle Aktionäre haben damit ein Bezugsrecht. Im Rahmen der Kapitalmaßnahme beabsichtigt die Metro AG ausschließlich die Ausgabe von Stammaktien, die mit einer Dividendenberechtigung für das Geschäftsjahr 1998 ausgestattet sind. *(jf)* ▮

**Die Hauptverwaltung der Metro AG in Köln: Weitere Effizienzsteigerung durch Übernahme des weltweiten Großhandelsgeschäfts.**

## Xencet Investments kauft Games Trader

**Brampton.** Xencet Investments hat den amerikanischen Gebrauchtspiele-Rackjobber Games Trader übernommen. Die Basis des Geschäfts ist ein Aktienaustausch, bei dem die Games Trader-Anteile gegen 10,3 Millionen Xencet-Stammaktien und Optionsscheine getauscht werden. Games Trader hat sich auf das Rackjobben gebrauchter Videospiele spezialisiert und bestückt heute in den USA mehr als 4.000 Ladengeschäfte – 1993 waren es noch 31. Dabei sorgt das Unternehmen für Regalsysteme und -pflege, die Erneuerung der Umverpackung sowie für Qualitäts- und Diebstahlssicherung. Dabei verspricht Games Trader eine Marge von 30 Prozent, während der Endkundenverkaufspreis bei 50 Prozent des Neupreises liegt. „Der Gebrauchtspielemarkt ist sehr groß, auch wenn er möglicherweise von denen, die keine Spiele spielen, nicht verstanden wird", meint Peter Kozicz, President und CEO von Games Trader. „Wir waren tatsächlich Pioniere, indem wir das Prinzip des Gebrauchtspielehandels von Freak-Shops in weitentwickelte Massenmarkt-Handelsketten transportiert haben." Am 30. 9. sollen die Xencet-Anteilseigner über das Geschäft abstimmen. *(ch)* ▮

## Internationale Bestseller

### USA

**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| 1. Diablo | Cendant |
| 2. Deer Hunter | GTI |
| 3. StarCraft | Cendant |
| 4. Titanic | Cyberflix |
| 5. Rocky Mtn. Trophy Hunter | GTI |

**Konsolenspiele**

| | |
|---|---|
| 1. WWF War Zone | N64, Acclaim |
| 2. WWF War Zone | PSX, Acclaim |
| 3. NCAA Football ´99 | PSX, EA |
| 4. Madden ´99 | PSX, EA |
| 5. Banjo-Kazooie | N64, Nintendo |
| 6. NFL GameDay ´99 | PSX, Sony |
| 7. Gran Turismo | PSX, Sony |
| 8. GoldenEye 007 | N64, Nintendo |
| 9. Waialae Country Club | N64, Nintendo |
| 10. Mission Impossible | N64, Infogrames |

Quelle: PC Data. Bei PC-CD-ROM Erhebungszeitraum vom 30.8. bis 5.9. PC inklusive Budget-Ware. Bei Konsolen Erhebungszeitraum August.

### Großbritannien

**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| 1. Commandos | Eidos |
| 2. Premier Manager 98 | Gremlin |
| 3. X-Files: The Game | Fox/EA |
| 4. Titanic | Europress |
| 5. World Cup 98 | EA Sports |

**PlayStation**

| | |
|---|---|
| 1. Tekken 3 | Namco/Sony |
| 2. TOCA Touring Car Champ. | Codemasters |
| 3. Colin McRae Rally | Codemasters |
| 4. GranTurismo | Sony |
| 5. Tomb Raider 2 | Eidos |

**Nintendo 64**

| | |
|---|---|
| 1. ISS 98 | Konami |
| 2. Banjo-Kazooie | Nintendo |
| 3. GoldenEye 007 | Nintendo |
| 4. WWF: Warzone | Acclaim |
| 5. Super Mario 64 | Nintendo |

Quelle: ELSPA/ChartTrack inkl. Budgetware

### Belgien

**PC CD-ROM**

| | |
|---|---|
| 1. Commandos | Eidos |
| 2. Battleground Collection Vol. 2 | Compilation |
| 3. Premier Manager ´98 | Gremlin |
| 4. Tomb Raider 2 | Eidos |
| 5. Final Fantasy VII | Eidos |

**PlayStation**

| | |
|---|---|
| 1. Gran Turismo | Sony |
| 2. Colin McRae Rally | Codemasters |
| 3. Heart of Darkness | Infogrames |
| 4. Premier Manager ´98 | Gremlin |
| 5. Adventures of Alundra | Psygnosis |

**Nintendo 64**

| | |
|---|---|
| 1. ISS 98 | Konami |
| 2. Banjo-Kazooie | Nintendo |
| 3. GoldenEye 007 | Nintendo |
| 4. Forsaken | Acclaim |
| 5. Super Mario Kart 64 | Nintendo |

Quelle: MCV UK

### Holland

**PC-CD-ROM**

| | |
|---|---|
| 1. Commandos | Eidos |
| 2. 7 Kingdoms Ancient Adversaries | Int. Magic |
| 3. Might & Magic VI | Ubi Soft |
| 4. Final Fantasy | Eidos |
| 5. Premier Manager ´98 | Gremlin |

**PlayStation**

| | |
|---|---|
| 1. Gran Turismo | Sony |
| 2. Resident Evil 2 | Capcom |
| 3. Heart of Darkness | Infogrames |
| 4. Colin McRae Rally | Codemasters |
| 5. World Cup ´98 | EA |

**Nintendo 64**

| | |
|---|---|
| 1. ISS 98 | Konami |
| 2. Banjo-Kazooie | Nintendo |
| 3. Super Mario Kart 64 | Nintendo |
| 4. Snowboard Kids | Nintendo |
| 5. Wetrix | Nintendo |

Quelle: MCV UK

**HINWEIS:** Die aktuellen media control-Charts für Deutschland finden Sie auf Seite 21.

# Raubkopien der Scorpion Light Gun im Umlauf

**Highcom wirft deutschem Versandhandel massive Beteiligung am Import von imitierten Scorpion-Lightguns vor**

**Waldmichelbach.** Nach Angaben von Highcom, wurden von der Blaze Scorpion Lightgun Imitate in großer Stückzahl von Herstellern in Fernost in Umlauf gebracht. „Leider mußten wir feststellen, daß sich der einschlägige Versandhandel in Deutschland massiv am Vertrieb dieses Imitats beteiligt hat", berichtet Thomas Friedmann von Highcom. „Offiziell als `Grauimport´ deklariert, wurden immense Stückzahlen dieser minderwertigen Kopie als Scorpion Gun von Blaze an Endkunden verkauft." Dabei soll nicht nur das Produkt nachgeahmt worden sein, sondern auch die Fernost-Verpackung. „Dadurch wurde nicht nur die Fa. Highcom als Exklusiv-Vertreiber der Marke Blaze in Deutschland geschädigt, sondern vor allen Dingen auch eine beträchtliche Anzahl von Usern, die eine minderwertige Kopie erhalten haben", meint Friedmann. Wichtig ist für Friedmann die Unterscheidung zwischen dem Original und der Fälschung. Wer eine Scorpion Gun in der typischen Blaze-Ver-

**Scorpion Light Gun: Täuschend ähnliche Kopie.**

packung mit weißem Hintergrund, grau schattiertem Balken und rotem „Scorpion"-Schriftzug erhalten hat, besitzt nach jetzigem Kenntnisstand das Original. Bei der Fernost-Verpackung ist allerdings die Überprüfung des Produktes selbst erforderlich. Wenn man den Abzug vorsichtig betätigt, hört man sowohl beim Abziehen als auch beim Loslassen ein zweimaliges Klicken. Bei der Fälschung klickt es dagegen jeweils nur einmal. Highcom hat die Endkunden bereits aufgefordert, bei verkaufenden Händlern den Kaufpreis zurückzufordern. Sollte sich der Händler weigern, will Highcom rechtliche Schritte gegen die Importhändler prüfen. *(ch)* ▮

# Micromania bietet innovative Lara Croft-Peripherie an

**Corsham.** Der englische Hersteller Micromania Ltd. bietet seit kurzem recht innovatives `Tomb Raider´-Merchandise an. Zum Portfolio der Marke Mymax gehört eine Lara-Maus mit aufgedrucktem Artwork, ein Maushalter, ein 2D und ein 3D-Mauspad, eine CD-Tasche und eine Keyboard-Armstütze aus Schaumstoff. Die Verpackungen sind dabei als multilinguale Versionen in Englisch, Französisch, Deutsch, Spanisch, Holländisch und Italienisch verfügbar. Weitere Informationen bei Micromania, Tel.: 0044-1249-717 030. *(ch)* ▮

**Klicken mit Lara: Die Tomb Raider Maus ist auch als Set mit Mousepad und Halterung lieferbar.**

# Logitech steigt in den Sound-Markt ein

**Fremont.** Logitech, bisher einer der führenden Anbieter von Joysticks, Mäusen und anderen Eingabegeräten, steigt nun auch in den Markt für Soundsysteme ein. Die neue Systemboxenreihe SoundMan, die aus dem SoundMan Extreme Hi-Fi Lautsprechersystem, SoundMan Pro Satellitenlautsprecher-Sets und dem SoundMan Subwoofersystem besteht, soll optimalen Hörgenuß auf kleinster Fläche bieten. *(ch)* ▮

**Mit der SoundMan-Serie will Logitech mit etablierten Anbietern wie Labtech konkurrieren.**

Fotos: Blaze, Logitech, Micromania, Saitek, InterAct, SC&T

## Im Test

## Ultimate Per4mer Force Feedback

**Produktgruppe** .....Eingabegerät
**System** .....PC
**Hersteller** .....SC&T
**Vertrieb** .....Pearl Agency
**Empf. VK:** .....ca. DM 400,-

Das Ultimate Per4mer Force Feedback Lenkrad bietet, wie das passive Schwestermodell von SC&T, zwölf Funktionsknöpfe, allerdings keinen getrennten Schaltknüppel. Das Lenkrad wird entweder mit Saugnäpfen oder mit einer wackligen Schraubmechanik am Tisch befestigt. Massiv wirkt dagegen das Pedalwerk, das zumindest auf Teppichboden befriedigenden Halt bietet. Je nach Spiel gibt das Lenkrad mehr oder weniger kräftige Rütteleffekte an den Spieler weiter. Im Test erzielte Microsofts `Monster Truck Madness´ die spektakulärste Wirkung. Allerdings ist für solche Leistungen die Lenkradbefestigung zu wackelig. Fährt man dagegen Spiele ohne Force Feedback, rastet das Lenkrad nicht in eine Nullstellung ein. ▮ Bedingt empfehlenswert. *(tb/ch)* ▮

## Saitek Cyborg 3D Stick

**Produktgruppe** .....Eingabegerät
**System** .....PC
**Hersteller** .....Saitek
**Vertrieb** .....Saitek/Hegener+Glaser
**Empf. VK:** ..DM 149,- (Standard), 169,- (USB)

Absoluter High-Tech-Joystick mit Schubregler, sieben Schaltern, Schnellfeuer-Abzug, Coolie-Hat und zusätzlicher Drehachse besticht sowohl durch Ausstattung als auch durch Qualität. Mitgeliefert wird eine Software, mit der man den Stick auf einer grafischen Oberfläche kalibrieren kann. Zusätzlich ist es möglich, mit einem ebenfalls mitgelieferten Imbusschlüssel praktisch alle beweglichen Teile, einschließlich des Coolie-Hats, individuell und rechts- bzw. linkshändergeeignet umzustellen. Hervorragende Qualität und trotz der gehobenen Preislage ein interessanter Artikel für das hochwertige Zubehörsortiment. ▮ Sehr empfehlenswert. *(tb/ch)* ▮

## Game Boy Travel Pack

**Produktgruppe**.....Zubehör
**System** .....Game Boy
**Hersteller**.....InterAct
**Vertrieb** .....Jöllenbeck GmbH
**Empf. VK:** .....DM 29,99

Gegenstück zum Console Carrying Backpack (vgl. MCV KW 38) in gleichem Design für den Game Boy. Das Nylon-Gewebe bietet Spritzwasserschutz und ist in allen Details, wie z.B. der stabilen Schnappverschlüsse, solide aus Kunststoff verarbeitet. Neben dem Hauptfach und einem kleinen Fach ist auf der Verschlußklappe ein weiteres Fach angebracht. Nachteil der Tasche sind die fehlenden Laschen zur Fixierung am Gürtel. Statt dessen verfügt die Tasche über einen Hüftriemen ähnlich wie herkömmliche Gürteltaschen. ▮ Empfehlenswert. *(fo)* ▮

"Das Spiel könnte eine interessante Alternative
zu Laura und Co. werden. Behalten Sie den Titel im
Auge...Spiel mit innovativen Genremix,
das Sie sich vormerken sollten."
(MCV 8/98)

# ...und das hier sind definitiv die Falschen !

www.odt-game.com

PSX UPC 0532030
787 9 6

PlayStation

PC CD ROM

PSYGNOSIS

PC CD EAN
50165970 438 8 2

Informationen und Bestellungen:
Deutschland: Psygnosis Deutschland GmbH – Customer Service, Tel. 069/669012-23, x24 ,x25, Fax. 069/669012-62 Österreich (PC): Dynamic Systems, Tel. 03614/50050, Fax. 03614/5005-14 Schweiz (PC): ABC Software AG, Tel. 081/7501000, Fax. 081/7501008
Österreich (PSX): Sony Computer Entertainment Österreich, Tel. 01/610510, Fax. 01/61051-500 Schweiz (PSX): Sony Computer Entertainment Schweiz, Tel. 052245/1818, Fax. 052245/1819
" PS " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. O.D.T., Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited. All rights reserved.

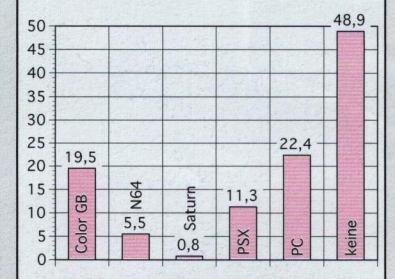
## Aktuell

# Jeder vierte N64-Besitzer will den Color-Game Boy kaufen

GfK MEDIEN-FORSCHUNG

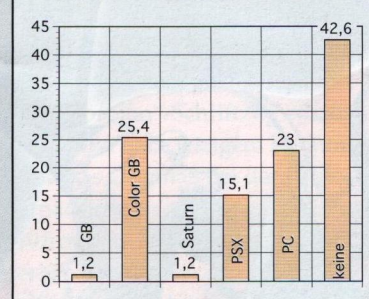
Über 1.000 Leser der Magazine PC Games, PC Action, Mega Fun, PlayStation Games und N-Zone haben – im Rahmen des MCV-Consumer-Panels – Auskunft über ihre Konsumwünsche im Bereich Spielehard- und -software gegeben. Demnach wollen sich über 25 Prozent der Besitzer einer Nintendo 64-Konsole einen Farb-Game Boy zulegen. Die gleiche Klientel ist zu 15,1 Prozent am Kauf einer PlayStation interessiert. PC-Besitzer hingegen scheinen mit ihrer Plattform am zufriedensten zu sein. 64,3 Prozent von ihnen wollen sich keine andere Spieleplattform zulegen. Das unter den Lesern mit weitem Abstand begehrteste PC-Spiel ist immer noch `Command & Conquer 3´. Interessant: Immer noch annähernd ein Viertel der Leser wollen sich den Eidos-Hit `Commandos´ kaufen. Bei der PlayStation-Fangemeinde steht das gerade ausgelieferte `Tekken 3´ an erster Stelle der Wunschliste. Nintendo 64-Besitzer warten hingegen sehnlichst auf `Turok 2´. `Zelda´ wurde bei der aktuellen Leserbefragung noch nicht als Titel vorgegeben. Die Verkaufserwartungen des Handels und die Kaufwünsche der Leser decken sich in weiten Teilen. Vorindizierte oder indizierungsgefährdete Actiontitel, wie `Quake´ und `Biofreaks´ für das Nintendo 64, werden von den Lesern gewünscht. Der Handel hält sich hier natürlich aus gutem Grund mit den Verkaufserwartungen zurück. *(jf)* ▮

**Kaufwunsch: Game Boy-Besitzer**



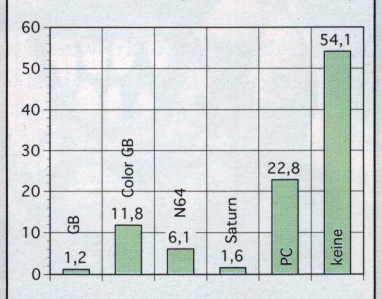

Knapp 20 Prozent der GB-Besitzer wollen sich auch die Farbversion des Nintendo-Evergreens zulegen.

**Kaufwunsch: Nintendo 64-Besitzer**



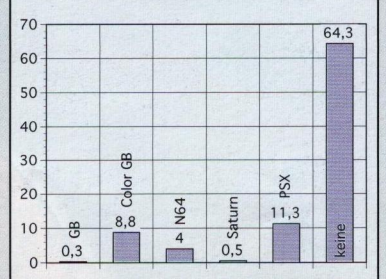

15,1 Prozent der N64-Besitzer wollen sich eine PlayStation kaufen.

**Kaufwunsch: PlayStation-Besitzer**




Nur 6,1 Prozent der PSX-Spieler glauben, ein N64 besitzen zu müssen.

**Kaufwunsch: PC-Besitzer**




Weitgehend zufriedene PC-Besitzer: 64,3 Prozent brauchen keine andere Spieleplattform.

## Kaufwünsche der Leser

**Frage: Welche Spiele beabsichtigen Sie zu kaufen?***

### PC CD-ROM

| | | |
|---|---|---|
| 1. | C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun | 62,8 |
| 2. | Age of Empires 2 | 46,8 |
| 3. | Die Siedler 3 | 37,9 |
| 4. | Diablo 2 | 36,5 |
| 5. | Tomb Raider 3 | 33,9 |
| 6. | Dungeon Keeper 2 | 26,9 |
| 7. | SimCity 3000 | 24,4 |
| 8. | Commandos | 24,1 |
| 9. | Civilization 3 | 23,6 |
| 10. | Need for Speed 3 | 21,2 |
| 11. | Dune 2000 | 20,7 |
| 12. | StarCraft Expansion Pack | 20,1 |
| 13. | Turok 2 | 19,6 |
| 14. | Racing Simulation 2 | 18,0 |
| 15. | Indiana Jones and the Infernal Maschine | 17,2 |
| 16. | Unreal | 16,3 |
| 17. | Have a N.I.C.E. Day 2 | 15,6 |
| 18. | Half-Life | 13,9 |
| 19. | Carmageddon 2 | 12,8 |
| 20. | Forsaken | 12,7 |

### SONY PLAYSTATION

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Tekken 3 | 46,3 |
| 2. | Crash Bandicoot 3 | 32,1 |
| 3. | C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag | 26,0 |
| 4. | Formel 1 '98 | 24,4 |
| 5. | Colin McRae Rally | 22,8 |
| 6. | Frankreich '98: Die Fußball-WM | 19,9 |
| | Oddworld: Abe's Exoddus | 19,9 |
| 8. | X-Files | 19,1 |
| 9. | Heart of Darkness | 18,3 |
| 10. | Das Fünfte Element | 17,1 |
| | Duke Raider | 17,1 |
| 12. | Dead or Alive | 14,6 |
| 13. | Need for Speed 3 | 14,2 |
| 14. | Road Rash 3D | 13,0 |
| 15. | Ninja – Shadow of Darkness | 11,4 |
| 16. | Racing Simulation 2 | 10,6 |
| 17. | Ian Livingstone's Deathtrap Dungeon | 10,2 |
| 18. | Men in Black | 8,9 |
| | Diablo | 8,9 |
| 20. | Int. Superstar Soccer Pro '98 | 8,1 |

### N64

| | | |
|---|---|---|
| 1. | Turok 2 | 40,8 |
| 2. | Mission: Impossible | 32,9 |
| 3. | Banjo & Kazooie | 26,3 |
| 4. | F-Zero | 22,1 |
| 5. | WipEout 64 | 13,6 |
| 6. | 1080° Snowboarding | 12,7 |
| 7. | F1 World Grand Prix | 11,8 |
| 8. | Twelve Tales: Conker 64 | 10,6 |
| 9. | Earthworm Jim 3D | 10,3 |
| 10. | Forsaken | 10,0 |
| 11. | Superman | 9,4 |
| 12. | Quake | 8,8 |
| 13. | Int. Superstar Soccer '98 | 7,9 |
| | Gex 3D: Enter the Gecko | 7,9 |
| 15. | WWF: Warzone | 7,6 |
| 16. | Micro Machines 64 Turbo | 6,9 |
| 17. | Biofreaks | 6,6 |
| | Racing Simulation 2 | 6,6 |
| 19. | Holy Magic Century | 6,0 |
| 20. | Bomberman Hero | 5,7 |

Erhebungszeitraum: 11.8.1998 bis 10.9.1998.
*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende November bekannt waren. Rangfolge nach Anteil der Kaufwunsch-Nennungen in Prozent.

## Verkaufserwartung des Handels

**Frage: Von welchen der folgenden Titel erwarten Sie sehr gute Umsätze?***

### PC CD-ROM

| | |
|---|---|
| 1. | Age of Empires 2 |
| 2. | C&C Teil 3: Operation Tiberian Sun |
| 3. | Diablo 2 |
| 4. | Dungeon Keeper 2 |
| 5. | Civilization III |
| 6. | Bundesliga Manager '98 |
| 7. | Die Siedler 3 |
| 8. | Dune 2000 |
| 9. | Caesar 3 |
| 10. | Jagged Alliance 2 |
| 11. | Tomb Raider 3 |
| 12. | Age of Empires – Expansion Pack |
| 13. | Knights and Merchants |
| 14. | SimCity 3000 |
| 15. | Daikatana |
| 16. | Turok 2 |
| 17. | Indiana Jones and the Infernal Machine |
| 18. | Commandos |
| 19. | Gangsters – Organisiertes Verbrechen |
| 20. | Populous 3 |

### SONY PLAYSTATION

| | |
|---|---|
| 1. | Tekken 3 |
| 2. | Formel 1 '98 |
| 3. | C&C Alarmstufe Rot: Gegenschlag |
| 4. | Crash Bandicoot 3 |
| 5. | Tomb Raider 3 |
| 6. | Colin McRae Rally |
| 7. | Int. Superstar Soccer Pro '98 |
| 8. | Oddworld: Abe's Exoddus |
| 9. | Dungeon Keeper 2 |
| 10. | Breath of Fire 3 |
| 11. | Frankreich '98: Die Fußball-WM |
| 12. | Heart of Darkness |
| 13. | Spyro the Dragon |
| 14. | Need for Speed 3 |
| 15. | Duke Raider |
| 16. | Racing Simulation 2 |
| 17. | WWF: Warzone |
| 18. | Bomberman World |
| 19. | Ninja – Shadow of Darkness |
| 20. | Dead or Alive |

### N64

| | |
|---|---|
| 1. | Banjo & Kazooie |
| 2. | 1080° Snowboarding |
| 3. | F1 World Grand Prix |
| 4. | Int. Superstar Soccer '98 |
| 5. | Mission: Impossible |
| 6. | Zelda |
| 7. | Turok 2 |
| 8. | FIFA '99 |
| 9. | V-Rally |
| 10. | Rayman 2 |
| 11. | Racing Simulation 2 |
| 12. | WipEout 64 |
| 13. | Extreme G 2 |
| 14. | F-Zero X |
| 15. | Forsaken |
| 16. | WWF Warzone |
| 17. | Twelve Tales: Conker 64 |
| 18. | Earthworm Jim 3D |
| 19. | NHL '99 |
| 20. | NASCAR '99 |

Erhebungszeitraum: 22.8.1998 bis 10.9.1998.
*Titelvorgabe: Spiele, die der Redaktion mit einem Erscheinungstermin bis einschließlich Ende Dezember bekannt waren. Rangfolge nach Häufigkeit der Nennung. Befragt wurden 50 Key-Accounts des Video- und Computerspiele-Handels.

JOY TECH GERMANY

## CONTROLLER DUAL JOLT ANALOG

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- analoge und digitale Controller-Funktion
- „Dual Force Feedback“ bei entspr. Software
- Erhältlich in grau, schwarz, weiß, rot und transparent-schwarz

## CONTROLLER PLUS SE

- Voll Playstation™ kompatibel
- 8-Knopf Design - 1,8 m Kabel
- Zeitlupe- und Dauerfeuer
- Erhältlich in grau, silber, weiß, blau, rot, schwarz und transparent-schwarz

## REAL ARCADE GUN

- Für Playstation™ & Sega Saturn
- Voll GunCon™ kompatibel
- Unübertroffene Zielgenauigkeit
- robustes Spielhallen-Feeling
- Dauerfeuer und Auto „Reload“
- Rückschlag-Funktion
- Mit Arcade-Fußpedalen
- Erhältlich in grau, silber und als Tarnfarben-Edition

## JORDAN-GP-LENKRAD

- Playstation™ kompatibel
- In Zusammenarbeit mit dem Jordan Formel-1-Team entwickelt
- Negcon™-Analog und Sony™-Digital kompatibel
- 13 Knöpfe und zusätzliches Steuerkreuz für maximale Kontrolle
- Gangschaltung durch Schalthebel oder 2 Knopf-System
- Gas- und Bremspedal mit realistischem Druckwiderstand
- ca. 3 m Kabel zum Lenkrad
- ca. 2 m Kabel vom Lenkrad zu den Fußpedalen

## JOLT PACK

- Nintendo 64™ kompatibel
- Mega-Rumble-Power
- Sensorisches Feedback
- Kompatibel zum Rumble Pack™ Feature
- Erhältlich in grau, schwarz, blau, rot, gelb und grün

## ADVANCED JOLT PACK

- JOLT PACK mit eingebauter 256k Memory-Card,
- Erhältlich in grau, schwarz und rot
- AUCH als PLUS-Version mit 1 M Memory nur in grau

## RECHARGEABLE JOLT PACK

- Akku-betriebens JOLT PACK
- Lädt sich während des Spielens wieder auf!
- Mega-Rumble-Power ohne teure Einweg-Batterien

## CONTROLLER PLUS 64

- Nintendo 64™ kompatibel
- Controller Pack/Rumble Pack kompatibel
- Präzisions 3D Analog-Stick
- Dauerfeuer- und Zeitlupenfunktion
- 2 m langes Kabel
- Erhältlich grau, schwarz, rot, blau, grün und gelb

Fordern Sie unsere komplette Preisliste an
und fragen Sie nach unseren Händler Konditionen

**Im Exclusivertrieb durch**

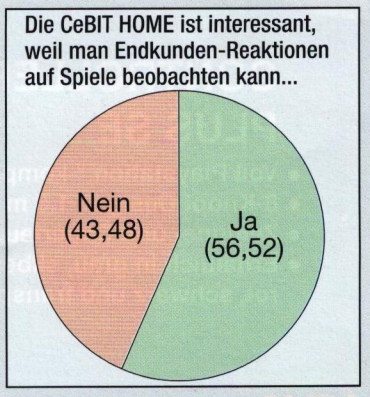
dynatex

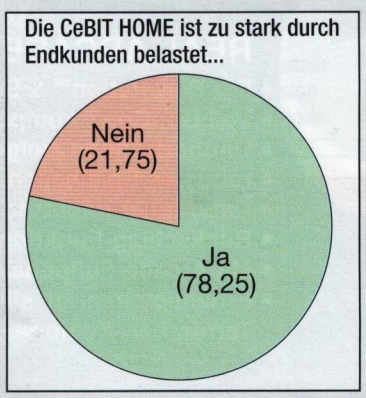
Schleefstr. 8 • 44287 Dortmund
Tel.: 0231/45000-0 • Fax: 0231/45000-29
http//www.dynatex.de • eMail: dynatex@dynatex.de

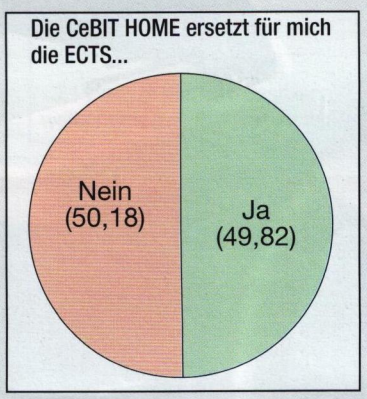
## Aktuell

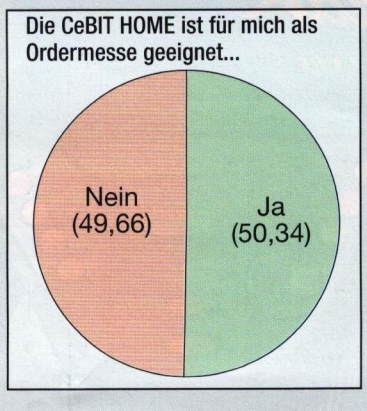
# CeBIT HOME ´98: Händlertage müssen her!

Im Rahmen des Handelspanels befragte MCV im vergangenen Monat 50 Key Accounts nach ihrer Einstellung zur CeBIT HOME. Die Grundeinstellung der Händler war tendentiell negativ. „Es war einfach zu laut, um vernünftige Gespräche zu führen", sagt Rainer Berg, Abteilungsleiter Computer- und Videospiele im Kaufhof in Hannover. Auch das Ausbleiben von Nintendo hat sich bei den entsprechenden Händlern auf die Bewertung der CeBIT HOME als Ordermesse und ECTS-Ersatz niedergeschlagen: „Wäre Nintendo auf der CeBIT HOME gewesen, hätte ich mir überlegt, ob ich noch zur ECTS nach London fahre. So mußte man in diesem Jahr beide Messen besuchen", meint Efthimios Sidiropoulus, Produktgruppen-Manager bei Idee+Spiel. Jürgen Lauterbrunner, Einkauf Computer bei Rewe, war hingegen zufrieden: „Die Endkunden auf der Messe haben mich nicht gestört. Man konnte sehr schön beobachten, welche Produkte bei der Zielgruppe ankommen." Aber auch er bemerkt: „Lediglich abgeschirmte Räume, in denen man in Ruhe Gespräche führen kann, habe ich vermißt". Die folgenden Grafiken geben Ihnen einen Überblick, wie der Handel die CeBIT HOME bewertet hat. Berücksichtigt die Messeleitung die Bedürfnisse des Handels und steht die komplette Industrie hinter der Messe, so dürfte dem allseitigen Erfolg der nächsten CeBIT HOME eigentlich nichts mehr im Wege stehen. *(jf)* ▮




Anmerkung: Alle Angaben in Prozent der Befragten.

## Der deutsche Markt im Überblick

### Installierte Hardwarebasen

| | |
|---|---|
| PC (ab Pentium 90) | 5,5 Mio.[1] |
| Sony PlayStation | 1,45 Mio.[2] |
| Nintendo 64 | 650.000[3] |
| Sega Saturn | 150.000[1] |
| Nintendo Game Boy | 7,5 Mio.[4] |

[1] Quelle: VUD, Angaben bis Ende 1997
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März ´98
[3] Quelle: Nintendo, Angaben bis März 1998
[4] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1997

### Hardware-Durchverkauf 1998 (Forecast)

| | |
|---|---|
| PC | 1,2 Mio.[1] |
| Sony PlayStation | 1,5 Mio.[2] |
| Nintendo 64 | 850.000[3] |
| Sega Saturn | 0[4] |
| Game Boy classic/pocket | 600.000[5] |
| Game Boy Color | 250.000[5] |
| Game Boy Camera | 350.000[5] |
| Game Boy Printer | 120.000[5] |

[1] Quelle: Datamonitor
[2] Quelle: Sony Computer Entertainment, Angaben bis März ´99
[3] Quelle: Nintendo, März 1998, Angaben bis März 1999
[4] MCV-Schätzung nach Handelsangaben
[5] Quelle: Nintendo, Angaben bis Ende 1998

### Software-Umsatz in Deutschland

| | 1997 | 1998 |
|---|---|---|
| PC-Spiele | 1,7 | >2 |
| PC-Edu-/Infotainment | 0,5 | 0,6 |
| Videospiele | 0,8 | >1 |

Angaben nach Einzelhandelsumsatz in Milliarden DM, Quelle: VUD

### Die beliebtesten Computerspiele-Genres

| | |
|---|---|
| 1. Strategie | 22,3% |
| 2. Action[1] | 21,0% |
| 3. Wirtschaftssimulation | 15,6% |
| 4. Action-Adventures | 11,1% |
| 5. Sport | 9,4% |
| 6. Rollenspiele | 8,2% |
| 7. Adventure | 5,0% |
| 8. Simulationen[2] | 4,0% |
| 9. Sonstige | 3,4% |

[1] Action = Jump&Runs, 3D-Shooter und alle reinen Reaktionsspiele
[2] Technische Simulationen (Wasser- und Landfahrzeuge, Flugzeuge)
Quelle: Laufende Leserbefragungen PC Games/PC Action 1/98

### Die beliebtesten Videospiele-Genres (PSX)

| | |
|---|---|
| 1. Rennspiel | 39% |
| 2. Beat 'em Up | 14% |
| 3. Jump&Run | 12% |
| 4. Adv./Rollenspiel | 11% |
| 5. Sport | 8% |
| 6. Action | 8% |
| 7. Sonstige | 8% |

Quelle: Sony Computer Entertainment, Betrachtung nach Abverkauf 1995 bis 1998

Hinweis: Genrebetrachtungen für Nintendo 64 ergeben aufgrund des noch relativ geringen Softwareangebots derzeit kein schlüssiges Präferenzbild der Verbraucher und wurden daher nicht angestellt.

## Charts-Marktanteile

### PC CD-ROM

| Platz | Label | Marktanteil |
|---|---|---|
| 1. | Eidos | 18,56% |
| 2. | Sunflowers | 11,51% |
| 3. | Cendant Software | 6,83% |
| 4. | MicroProse | 5,56% |
| 5. | Microsoft | 4,89% |
| 6. | EA | 4,70% |
| 7. | Davilex Software | 4,50% |
| 8. | GT Interactive | 3,95% |
| 9. | Topware Interactive | 3,94% |
| 10. | Take 2 Interactive | 3,71% |
| 11. | Ubi Soft | 3,37% |
| 12. | Mindscape | 3,09% |
| 13. | Interplay | 3,02% |
| 14. | Infogrames | 2,91% |
| 15. | Blue Byte | 2,39% |
| 16. | LucasArts | 2,25% |
| 17. | JoWood Productions | 2,09% |
| 18. | Virgin | 1,86% |
| 19. | Ascaron | 1,68% |
| 20. | Melbourne House | 1,43% |

### SONY PLAYSTATION

| Platz | Label | Marktanteil |
|---|---|---|
| 1. | Sony | 32,09% |
| 2. | Codemasters | 16,32% |
| 3. | Eidos | 12,82% |
| 4. | EA | 11,17% |
| 5. | Psygnosis | 9,59% |
| 6. | Infogrames | 9,44% |
| 7. | Virgin | 8,57% |

### N64

| Platz | Label | Marktanteil |
|---|---|---|
| 1. | Nintendo | 87,22% |
| 2. | EA | 5,87% |
| 3. | Acclaim | 3,72% |
| 4. | Infogrames | 3,19% |

### GAME BOY

| Platz | Label | Marktanteil |
|---|---|---|
| 1. | Infogrames | 46,55% |
| 2. | Nintendo | 43,56% |
| 3. | Capcom | 9,89% |

### NON-GAMES (PC CD-ROM)

| Platz | Label | Marktanteil |
|---|---|---|
| 1. | Data Becker | 34,49% |
| 2. | TLC Tewi | 10,34% |
| 3. | Topware | 9,48% |
| 4. | Gdata Software | 8,34% |
| 5. | De Te Medien | 7,28% |
| 6. | Tele Info Verlag | 4,82% |
| 7. | Terzio Verlag | 4,34% |
| 8. | CDV | 2,55% |
| 9. | Funware/Metacreat. | 2,48% |
| 10. | Mindscape | 2,38% |
| 11. | Tivola | 2,15% |
| 12. | Buhl Data | 1,69% |
| 13. | Disney Interactive | 1,54% |
| 14. | Cendant Software | 1,45% |
| 15. | Ari Data | 1,43% |
| 16. | Magix Entertainment | 1,34% |
| 17. | bhv | 1,32% |
| 18. | Microsoft | 1,31% |
| 19. | Funware | 1,26% |

Marktanteile der in den aktuellen Media-Control-Charts vertretenen Software-Labels. Quelle: Media Control. Erhebung Vollpreisumsätze, EVP über 55,-DM, August 1998.

# Media Control-Charts: August '98

## PC CD-ROM

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 1 ) | Commandos - Hinter feindl. Linien | Eidos | 100,00 |
| 2. | ( 2 ) | Anno 1602 | Sunflowers | 93,16 |
| 3. | ( 4 ) | Autobahn Raser | Davilex | 36,43 |
| 4. | ( 8 ) | Battle Tech: Mechcommander | MicroProse | 34,57 |
| 5. | (36) | Unreal (dt. Version) | GT Interactive | 31,97 |
| 6. | ( 3 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 26,06 |
| 7. | ( 5) | Final Fantasy VII | Eidos | 25,55 |
| 8. | ( 6 ) | StarCraft | Cendant Software | 25,21 |
| 9. | ( 9 ) | Heart Of Darkness | Infogrames | 23,54 |
| 10. | (12) | Age Of Empires | Microsoft | 21,61 |
| 11. | (11) | Pro Pilot | Cendant Software | 20,08 |
| 12. | (10) | Tomb Raider II | Eidos | 19,00 |
| 13. | (14) | Flight Simulator '98 | Microsoft | 17,96 |
| 14. | (13) | Emergency - Fighters for Life | Topware Int. | 17,34 |
| 15. | ( 7 ) | Conflict: Freespace - The Great War | Interplay | 16,38 |
| 16. | ( – ) | Knights & Merchants | Topware Int. | 14,52 |
| 17. | (22) | F 1 Racing Simulation | Ubi Soft | 13,71 |
| 18. | (19) | Anstoss 2 | Ascaron | 13,59 |
| 19. | (18) | Might & Magic VI | Ubi Soft | 13,58 |
| 20. | ( – ) | Spec Ops - U.S. Army Rangers | Take 2 Int. | 12,69 |
| 21. | (27) | Die Siedler 2 - Gold Edition | Blue Byte | 12,00 |
| 22. | (24) | KKND 2 - Krossfire | Melbourne House | 11,59 |
| 23. | (23) | Der Industriegigant - Gold Edition | JoWood Pro | 11,58 |
| 24. | (15) | Panzer Commander | Mindscape | 11,39 |
| 25. | (26) | Star Wars Rebellion | LucasArts | 11,12 |
| 26. | (20) | Castrol Honda Superbike World Champions | Interactive | 10,82 |
| 27. | (34) | Riven | Brøderbund | 10,66 |
| 28. | (17) | Command & Conquer 2: Das Kombinat | Virgin | 10,32 |
| 29. | (28) | Grand Theft Auto | Take 2 Int. | 10,14 |
| 30. | ( – ) | Bundesliga Manager '98 | Software 2000 | 10,13 |

## SONY PLAYSTATION

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 2 ) | Gran Turismo | Sony | 100,00 |
| 2. | ( 3 ) | Colin McRae Rally | Codemasters | 95,96 |
| 3. | ( 1 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 65,69 |
| 4. | ( 6 ) | Formel 1 - Platinum | Psygnosis | 56,39 |
| 5. | ( 5 ) | Heart Of Darkness | Infogrames | 55,50 |
| 6. | ( 7 ) | Tekken 2 - Platinum | Sony | 52,31 |
| 7. | ( – ) | Command & Conquer Platinum | Virgin | 50,38 |
| 8. | ( 4 ) | Tomb Raider - Platinum | Eidos | 41,97 |
| 9. | ( 9 ) | Crash Bandicoot - Platinum | Sony | 36,38 |
| 10. | ( 8 ) | Tomb Raider II | Eidos | 33,41 |

## N64

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 6 ) | Banjo & Kazooie | Nintendo | 100,00 |
| 2. | ( – ) | Cruis'n World | Nintendo | 13,25 |
| 3. | ( 1 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 10,15 |
| 4. | ( 2 ) | Yoshi's Story | Nintendo | 9,09 |
| 5. | ( 8 ) | Super Mario Kart | Nintendo | 8,52 |
| 6. | ( 5 ) | Super Mario | Nintendo | 8,20 |
| 7. | ( 4 ) | Forsaken | Acclaim | 6,42 |
| 8. | ( 7 ) | Diddy Kong Racing | Nintendo | 5,98 |
| 9. | (w.e.) | Snowboard Kids | Nintendo | 5,67 |
| 10. | ( 3 ) | GT | Infogrames | 5,51 |

## GAME BOY

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 1 ) | V - Rally Championship Edition | Infogrames | 100,00 |
| 2. | ( – ) | Mega Man 2 | Capcom | 49,35 |
| 3. | (w.e.) | Super Mario Land - Classic | Nintendo | 47,81 |
| 4. | ( 9 ) | Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland | Infogrames | 47,55 |
| 5. | ( 8 ) | Super Mario Land 4 | Nintendo | 46,27 |
| 6. | (w.e.) | F1 - Race | Nintendo | 43,70 |
| 7. | ( 4 ) | Lucky Luke | Infogrames | 42,80 |
| 8. | ( 3 ) | Hugo 2 | Infogrames | 42,03 |
| 9. | (10) | Super Mario Land 3 - Classic | Nintendo | 40,23 |
| 10. | (w.e.) | Mario & Yoshi | Nintendo | 39,46 |

## NON-GAMES (PC CD-ROM)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 2 ) | D-Info 97 | Topware | 100,00 |
| 2. | ( 3 ) | Telefonbuch für Deutschland-Stand Jan. '98 | DeTe Medien | 79,73 |
| 3. | ( 4 ) | Visitenkarten-Druckerei – Goldene Serie | Data Becker | 73,23 |
| 4. | (14) | Der Große Routenplaner – Goldene Serie | Data Becker | 60,22 |
| 5. | ( 8 ) | Power Dictate! | Gdata Soft | 47,73 |
| 6. | (12) | G.I.D. Route 98 | Tele Info | 47,39 |
| 7. | ( 7 ) | Treiber-Genie 3.0 – Goldene Serie | Data Becker | 40,25 |
| 8. | ( 1 ) | 3D ATLAS | TLC Tewi | 36,78 |
| 9. | (13) | Löwenzahn 2 | Terzio Verlag | 33,51 |
| 10. | (11) | Die Große CD-Druckerei – Goldene Serie | Data Becker | 32,83 |
| 11. | (15) | Bildschirmschoner Selbstgemacht – Gold. Serie | Data Becker | 29,89 |
| 12. | (18) | 3D Wohnungsplaner – Goldene Serie | Data Becker | 28,82 |
| 13. | (19) | Bewerbungs-Genie 97 – Goldene Serie | Data Becker | 28,58 |
| 14. | (20) | D-Sat 2.0 | Topware | 27,56 |
| 15. | (24) | Power Route 2 – Routenplaner | Gdata Soft | 26,28 |
| 16. | (22) | Einladungsdruckerei – Goldene Serie | Data Becker | 25,38 |
| 17. | ( 5 ) | 333 Briefe | TLC Tewi | 24,94 |
| 18. | (25) | Das Große Data Becker Lexikon '98 | Data Becker | 24,92 |
| 19. | (26) | Löwenzahn 1 | Terzio Verlag | 24,87 |
| 20. | ( 9 ) | Sprachtrainer Englisch | TLC Tewi | 24,07 |

**Hinweis:** Alle Zahlen in Klammern bezeichnen die Plazierung im Vormonat. Charts ermittelt von Media Control im Auftrag und nach den Chartskriterien des VUD. Erhebungszeitraum 1.8. - 31.8. 1998.

# Top 10 Bestseller Januar-August '98

## PC CD-ROM

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 1 ) | Anno 1602 | Sunflowers | 100,00 |
| 2. | ( 2 ) | Tomb Raider II | Eidos | 40,56 |
| 3. | ( 5 ) | Commandos - Hinter feindlichen Linien | Eidos | 38,94 |
| 4. | ( 3 ) | Age Of Empires | Microsoft | 33,07 |
| 5. | ( 4 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 32,89 |
| 6. | ( 6 ) | StarCraft | Cendant Software | 28,63 |
| 7. | ( 8 ) | Autobahn Raser | Davilex | 26,99 |
| 8. | ( 9 ) | Flight Simulator '98 | Microsoft | 23,77 |
| 9. | ( 7 ) | Wing Commander Prophecy | EA | 23,48 |
| 10. | (10) | FIFA '98 - Die WM-Qualifikation | EA | 21,35 |

## SONY PLAYSTATION

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 2 ) | Gran Turismo | Sony | 100,00 |
| 2. | ( 1 ) | Tomb Raider II | Eidos | 90,21 |
| 3. | ( 3 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 87,52 |
| 4. | ( 4 ) | Fifa '98 - Die WM-Qualifikation | EA | 69,29 |
| 5. | ( 5 ) | Tomb Raider - Platinum | Eidos | 66,64 |
| 6. | ( 7 ) | Formel 1 '97 | Psygnosis | 56,60 |
| 7. | ( 6 ) | Resident Evil 2 (Indiz.) | Virgin | 54,00 |
| 8. | ( 8 ) | Toca Touring Car Championship | Codemasters | 42,52 |
| 9. | ( 9 ) | Need For Speed 3 | EA | 39,58 |
| 10. | ( – ) | Tekken 2 - Platinum | Sony | 39,38 |

## N64

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 1 ) | Yoshi's Story | Nintendo | 100,00 |
| 2. | ( 2 ) | Diddy Kong Racing | Nintendo | 74,55 |
| 3. | ( 3 ) | Super Mario | Nintendo | 59,76 |
| 4. | ( – ) | Banjo & Kazooie | Nintendo | 57,52 |
| 5. | ( 4 ) | Super Mario Kart | Nintendo | 54,08 |
| 6. | ( 5 ) | Fifa '98 - Die Wm-Qualifikation | EA | 50,17 |
| 7. | ( 6 ) | Frankreich 98 - Die Fußball-WM | EA | 39,82 |
| 8. | ( 7 ) | Snowboard Kids | Nintendo | 37,28 |
| 9. | ( 8 ) | Bomberman | Nintendo | 35,06 |
| 10. | ( 9 ) | Nagano Winter Olympics '98 | Konami | 30,07 |

## GAME BOY

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1. | ( 1 ) | Hugo 2 | Infogrames | 100,00 |
| 2. | ( 2 ) | Die Maus | Infogrames | 83,24 |
| 3. | ( 3 ) | Lucky Luke | Infogrames | 64,90 |
| 4. | ( 4 ) | Super Mario Land 4 | Nintendo | 59,42 |
| 5. | ( 5 ) | Super Mario Land - Classic | Nintendo | 54,84 |
| 6. | ( 8 ) | Die Schlümpfe 3 - Im Alptraumland | Infogrames | 53,64 |
| 7. | ( 6 ) | Super Mario Land 3 - Classic | Nintendo | 53,19 |
| 8. | ( 7 ) | Super Mario Land 2 - Classic | Nintendo | 51,93 |
| 9. | ( 9 ) | Donkey Kong Land 3 | Nintendo | 44,58 |
| 10. | (10) | F1 - Race | Nintendo | 44,52 |

Quelle: Media Control

# MCV-Wegweiser: Marktdaten 1997/1998


### Computerspiele

| | |
|---|---|
| Marktüberblick Software Deutschland | MCV 9/97, S. 6 |
| Marktüberblick Hardware Deutschland | MCV 11/97, S. 20 |
| Lebenszyklus: Die Siedler II | MCV 10/97, S. 34 |
| Käuferstruktur: Anno 1602 | MCV 11.9.98, S. 20 |

### Edutainment/Infotainment

| | |
|---|---|
| Kindersoftware: Einkaufsverhalten | MCV 1/98, S. 8 |

### Videospiele

| | |
|---|---|
| Deutschland-Umsatzpläne Nintendo | MCV 8/98, S. 26 |
| Europa-Umsätze Sony | MCV 2/98, S. 52 |
| Marktanteile Japan | MCV 6/98, S. 26 |
| Marktanteile weltweit | MCV 4/98, S. 36 |
| Marktvolumen USA | MCV 2/98, S. 52 |
| US-Marktanteile | MCV 4/98, S. 48 |
| Altersstruktur der Konsolenbesitzer | MCV 11.9.98, S. 32 |

### Online-Spiele

| | |
|---|---|
| Marktentwicklung bis 2000 | MCV 4/97, S. 6 |
| US-Marktwachstum bei Internetzugängen | MCV 3/98, S. 34 |
| Internetnutzung in Deutschland | MCV 12/97, S. 42 |

### Gesamtmarktbetrachtungen und Verschiedenes

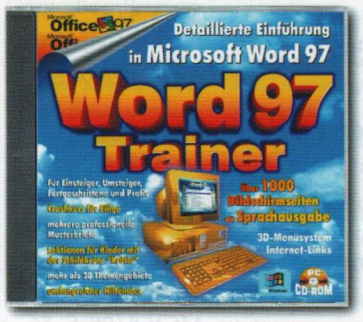
| | |
|---|---|
| Preisniveau für PC- und Videospiele in Deutschland | MCV 3/98, S. 30 |
| Top-Seller USA 1997 | MCV 3/98, S. 40 |
| Herstellermarktanteile in den USA | MCV 5/98, S. 30 |
| Piraterie: Verbreitung von CD-Brennern | MCV 4/98, S. 6 |
| MCV Markt- und Handelsforschung | MCV 7/98, S. 36 |
| | MCV 8/98, S. 56 |
| | MCV 9/98, S. 60 |
| Marktanalyse Kindersoftware | MCV 18.9.98, S. 20 |

## DTP Neue Medien übernimmt Power-Goo-Distribution

**Hamburg.** DTP Neue Medien und Funware/CKS haben vereinbart, daß DTP die Exklusivdistribution der MetaCreations-Produkte in Deutschland, Österreich und der Schweiz übernimmt. Flaggschiff des MetaCreations-Lineups ist das wegweisende Bildverzerrungs-Programm `Kai´s Power Goo´. Zum 1. Januar 1999 soll zudem ein direkter Kooperationsvertrag mit MetaCreations zur Vermarktung und Distribution des Gesamtprogrammes folgen. „Mit den Produkten von Meta Creations erweitern wir unser Angebotsportfolio um hochwertige, kreative Design-Werkzeuge für den Computer", erklärt Thomas Baur, DTP-Geschäftsführer. „MetaCreations hat nach einem kompetenten Partner gesucht, der die Titel im Markt gezielt plaziert und die Kunden fachgerecht betreut." Zum Angebot von Meta Creations gehört zudem `Kai´s Super Goo´, `Kai´s Photo Soap´ und `Kai´s Power Show´. Weitere Titel sind in Vorbereitung. *(ch)* ▮

## Topos verschenkt 40.000 CD-ROMs an Schulen

**Kaarst.** Der Multimedia- und Utility-Publisher Topos will seinen Bekanntheitsgrad unter Jugendlichen mit einer Schulaktion vergrößern. Das Unternehmen verschenkt 40.000 Exemplare der Lernprogramme `Word 97 Trainer´ und `Excel Trainer´ an deutsche Schulen und Bildungseinrichtungen. Speziell dafür hat Topos von Microsoft das Office 97 Service Release erhalten, das in der Verkaufsversion nicht enthalten ist. In mehr als 30 Lektionen lernen die Schüler Schritt für Schritt die Arbeit mit Word und Excel. Durch die mehr als 1000 Bildschirmseiten führt die Schildkröte Krötie als Sympathieträger. *(ch)* ▮




**Mit Trainigsprogrammen wie dem Word 97 Trainer soll die PC-Ausbildung unterstützt werden.**

## US-Fassung der Star Wars-CD kommt doch früher

**Kaarst.** Nachdem bekannt wurde, daß auf der Infotainment CD-ROM `Star Wars - Behind the Magic´ nicht nur unveröffentlichte Filmausschnitte der Trilogie enthalten sind, sondern auch erstes Preview-Material für den neuen Streifen `Star Wars: Episode I´, sieht sich Funsoft mit erheblicher Nachfrage konfrontiert. Daher soll der Titel, anders als geplant, bereits im Oktober auch in der englischen Originalfassung erscheinen. Die deutsche Fassung wird im November ausgeliefert. Die lokalisierte Version wird mit den Synchronsprechern des Kultfilms vertont. Der von LucasArts gepublishte Infotainment-Titel zeigt Filmausschnitte, Charakteren-Beschreibungen, Technologieübersichten, Berichte über die Dreharbeiten und eine Datenbank mit mehr als 700 Begriffen, die erklärt werden. „Star Wars - Behind the Magic wird jeden in seinen virtuellen Bann ziehen, der Fan der Star Wars Trilogie war und ist", meint LucasArts´ Product Marketing Manager Joel Dreskin. „Als erstes Handbuch über dieses weltweite kulturelle Ereignis bietet das CD-Set unendliche Erkundungsmöglichkeiten durch das gewaltige Star Wars Universum." *(ch)* ▮

**Star Wars - Behind the Magic zeigt Hintergründe der ersten drei Star Wars-Filme und gibt eine Preview auf den neuen Film.**

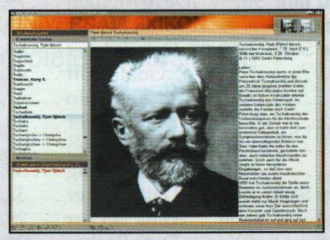
## Im Test

### Zoos & Co

**Produktgruppe . . .Infotainment**
**System . . . . . .PC**
**Hersteller . . . . . .AND Technologies**
**Vertrieb . . . . . .AND Technologies**
**Empf. VK: . . . . . .DM 39,-**

Etwa 100 Zoos, Safari- und Freizeitparks werden mit erschöpfender Informationsfülle aufgelistet. Dabei lassen sich die Anlagen sowohl nach geographischer Lage als auch nach vielen anderen Kriterien, wie gehaltene Tierarten, auflisten. Zu den meisten der genannten Parks liegt Bildmaterial vor; vereinzelt lassen sich Videoclips abrufen. Die Parks werden jedoch nur vorgestellt, nicht aber wirklich bewertet. Multimedial gesehen bietet die CD-ROM Herkömmliches: Die Benutzerführung ist funktional, schöpft die Möglichkeiten des Mediums jedoch nicht aus. Wegen des spezialisierten Themas begrenzte Zielgruppe. ▮ Bedingt Empfehlenswert. *(ch)* ▮

### Das neue Bertelsmann Universal Lexikon ´99



**Produktgruppe . . .Infotainment**
**System . . . . . .PC**
**Hersteller . . . . . .Bertelsmann Electr. Publishing**
**Vertrieb . . . . . .Koch Media**
**Empf. VK: . . . . . .DM 49,90**

Auf drei CD-ROMs bietet das Lexikon zu 70.000 Stichwörtern Informationen, teilweise in multimedialer Vollendung. Rund 80 und Videoclips ergänzen die Sammlung an illustrierenden Bildern. Ärgerlich ist, daß man zu jeder 3D-Animation und zu jedem Videoclip die CD wechseln muß. Ansonsten gefällt die ergonomische Benutzerführung, die hohe technische Qualität und nicht zuletzt im Regal die aufmerksamkeitsheischende Verpackung mit Klapp-Cover. Wichtiger Artikel für jedes Non-Games-Sortiment zu einem fairen Preis-Leistungs-Verhältnis. ▮ Empfehlenswert. *(ch)* ▮

## Kurz & Wichtig

### United Soft Media setzt Nice Price-Reihe fort

**München.** United Soft Media setzt die Budget-Reihe Nice Price! Originals mit fünf weiteren Titeln fort. Für einen VK von jeweils DM 29,95 sind im September die Programme `Kosmos Vogelführer - Vogelkunde für Einsteiger´, `Kosmos Himmelsjahr 1999 - Die Sternenwelt im Jahresverlauf´, `Die große ran Bundesliga CD-ROM - Der aktuelle Saison-Rückblick 97/98´, `Abenteuer Seidenstraße - Mit Bruno Baumann durch Asiens Wüsten´ und die Clipart-Sammlung `Kreativbox II´ erschienen. *(ch)* ▮

### AND Technology expandiert nach Umsatzzuwachs

**Wiesbaden.** Nach einem Umsatzzuwachs von 120% im Geschäftsjahr 1997 hat das Publishing- und Entwicklungsunternehmen AND Technologies sowohl das Team als auch die Räumlichkeiten erweitert. Die neue Adresse lautet AND Technology Deutschland, Auguste-Viktoria-Straße 16, 65185 Wiesbaden. Für dieses Jahr rechnet AND mit noch höheren Zuwachsraten. Weltweit beschäftigt die Firma 400 Mitarbeiter. *(ch)* ▮

### Zeitschrift Eltern zeichnet Kindersoftware aus

**Hannover.** Die Zeitschrift Eltern hat den Award `Die Goldene Maus ´98´ vergeben. Die ersten Plätze gingen an `Der Tiger und der Bär im Straßenverkehr´ von terzio, `TIM 7 Deutsch´ von Ubi Soft, `You don´t know Jack´ von Take 2, `English Coach 2000´ von Cornelsen und `Sofies Welt´ von Navigo. *(ch)* ▮

### Koch Media kooperiert wieder mit TopWare und gewinnt neuen Exklusivpartner

**Planegg.** Koch Media wird in Zukunft wieder das Produktprogramm der TopWare AG führen. Zudem hat man mit der Firma IMC einen neuen Exklusivpartner gewinnen können. IMC stellt Utilityprogramme her und bietet über Koch Media die Produkte `VirusBuster´, `FileViewer´, `Uninstaller´, `Check & Fix´, `Check Up 2000´ und `BootManager´ aus der Prof. Morse-Reihe an. *(ch)* ▮

## Extreme G 2

**Allgemeine Information**

***Nintendo 64***

**Genre:** Rennspiel
**Hersteller:** Acclaim
**Vertrieb:** Acclaim
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** November

**Produktinformation**

Das schnelle Action-Rennspiel geht in die zweite Runde. Weniger Nebel, breitere Strecken, jede Menge neue Bikes. Gerade die bereinigte Streckenführung sorgt für größere Einsteigerfreundlichkeit. Battle- und Ghost-Modus sind neu. Ansonsten bleiben Motivation, Atmosphäre und Geschwindigkeitsgefühl des Vorgängers voll erhalten.

**Produktpotential:**

Weiterer Top-Titel für das vierte Quartal.

Hit Tip

## Turok 2

**Allgemeine Information**

***Nintendo 64***

**Genre:** Action
**Hersteller:** Acclaim
**Vertrieb:** Acclaim
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** 4. Quartal 98

**Produktinformation**

Wieder darf man mit dem Dinosaurier-Jäger durch mysteriöse Dschungellandschaften ziehen. Noch bessere, schnellere Grafik mit weniger Nebel, grandiosen Lichteffekten und Explosionen wird geboten. Demotivierende Jump&Run-Einlagen wurden ausgemerzt. Mehr Waffen, besserer Sound und intelligentere Gegner sind weitere Verbesserungen.

**Produktpotential:**

`Turok 2´ ist einer der wichtigsten N64-Titel für das Weihnachtsgeschäft, wenn nicht der wichtigste.

Hit Tip

## Drakan

**Allgemeine Information**

***PC CD-ROM***

**Genre:** Actionspiel
**Hersteller:** Psygnosis
**Vertrieb:** Psygnosis
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Januar `99

**Produktinformation**

Rynn lebt in einer Fantasy-Welt namens Drakan. Sie macht sich mit Hilfe eines Flugdrachens, der eigenständig gesteuert werden kann, auf die Suche nach ihrem verschleppten Bruder. An Waffen wird alles genutzt, was Rynn findet. Die Grafik ist vom Feinsten und nutzt die neuesten 3D-Karten voll aus. Rollenspielelemente vertiefen das Gameplay.

**Produktpotential:**

Äußerst interessanter Titel, den Sie in der Presse weiter verfolgen sollten.

Geheim Tip

## Earthworm Jim 3D

**Allgemeine Information**

***PC CD-ROM***

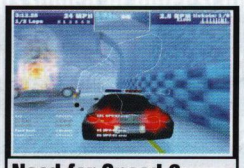
**Genre:** Jump&Run
**Hersteller:** Interplay
**Vertrieb:** Acclaim
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** 4. Quartal `98

**Produktinformation**

Wiederauferstehung des profilstarken Jump&Run-Helden. Der Regenwurm im Weltraumanzug ist zum ersten Mal Gegenstand eines skurilen 3D-Jump&Runs. Die cartoonistische Optik des Spiels wurde beibehalten. Neue abgefahrene Gegner, wie schießwütige Kühe oder Hasen auf Motorrollern stellen sich Jim entgegen. Denkrätsel gibt es auch wieder.

**Produktpotential:**

Earthworm Jim wird ein wichtiger Vertreter seines Genres. Es dürfte noch immer eine große Anhängerschaft für dieses englisch-humoristische Hüpfspiel geben.



## Need for Speed 3

**Allgemeine Information**

***PC CD-ROM***

**Genre:** Rennspiel
**Hersteller:** Electronic Arts
**Vertrieb:** Kingsoft
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** September

**Produktinformation**

Dritter Teil der erfolgreichen Action-Rennserie mit bekannten Nobelkarossen. Außer einigen Programmroutinen und dem Spielprinzip ist das Spiel komplett überarbeitet worden. Fantastische Grafik, mit detaillierten Boden- und Fahrzeugtexturen und realistischem Horizont begeistern. Erstmals darf man sich auch auf die Seite der Verkehrshüter schlagen.

**Produktpotential:**

Hightlight im Racing-Genre.Das arcade-orientierte Gameplay macht den Titel für eine breite Käuferschaft zugänglich. Der Titel wird gut laufen.

## X - Beyond the Frontier

**Allgemeine Information**

***PC CD-ROM***

**Genre:** Genremix
**Hersteller:** Egosoft/Funsoft
**Vertrieb:** Rushware/Profisoft
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** 4. Quartal `98

**Produktinformation**

Space-Opera, die Elemente aus Aufbaustrategie, Management und Action vereint. Der Spieler bestimmt selbst, welches Element im Vordergrund steht. Eine opulente, äußerst realistische Optik wird geboten. Im Cockpit des Raumfahrzeugs gibt es eine dreh- und schwenkbare Aussicht auf das All.

**Produktpotential:**

Interessantes Produkt, daß Sie im Auge behalten sollten.

## Apocalypse

**Allgemeine Information**

***PlayStation***

**Genre:** Actionspiel
**Hersteller:** Activision
**Vertrieb:** NBG
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** November

**Produktinformation**

Mit purer Waffengewalt steuert der Spieler den digitalisierten Hollywood-Star Bruce Willis durch 12 Endzeitszenarien. Das Gameplay ist arcade-orientiert, mit zahlreichen Power-Ups, kleinen Puzzleaufgaben und einem Mix aus Geschicklichkeits- und Schießeinlagen.

**Produktpotential:**

Der Titel dürfte gerade aufgrund des visuellen Auftritts von Bruce Willis gut bei der Zielgruppe ankommen. Vormerken.

## Metal Gear Solid

**Allgemeine Information**

***PlayStation***

**Genre:** Action-Adventure
**Hersteller:** Konami
**Vertrieb:** Konami
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** März `99

**Produktinformation**

In der Rolle des Geheimagenten Snake Solid muß der Spieler ein von Terroristen besetztes Atomwaffenlager innerhalb von 24 Stunden zurückerobern. Konfrontationsvermeidung und kluges Taktieren statt blinder Zerstörung ist das Spielmotto. Ein absoluter Ausnahmetitel in grafischer und spielerischer Hinsicht.

**Produktpotential:**

Machen Sie sich auf das PlayStation-Spiel des Jahres gefaßt. Die Vermarktung hat mit der Beilage des Demos zu ISS '98 bereits begonnen. Wenn Grauimporte, wie angekündigt, unterbunden werden, winken Mega-Umsätze.

Hit Tip

## Ninja: Shadow of Darkness

**Allgemeine Information**

***PlayStation***

**Genre:** Action-Adventure
**Hersteller:** Eidos
**Vertrieb:** Eidos
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** September

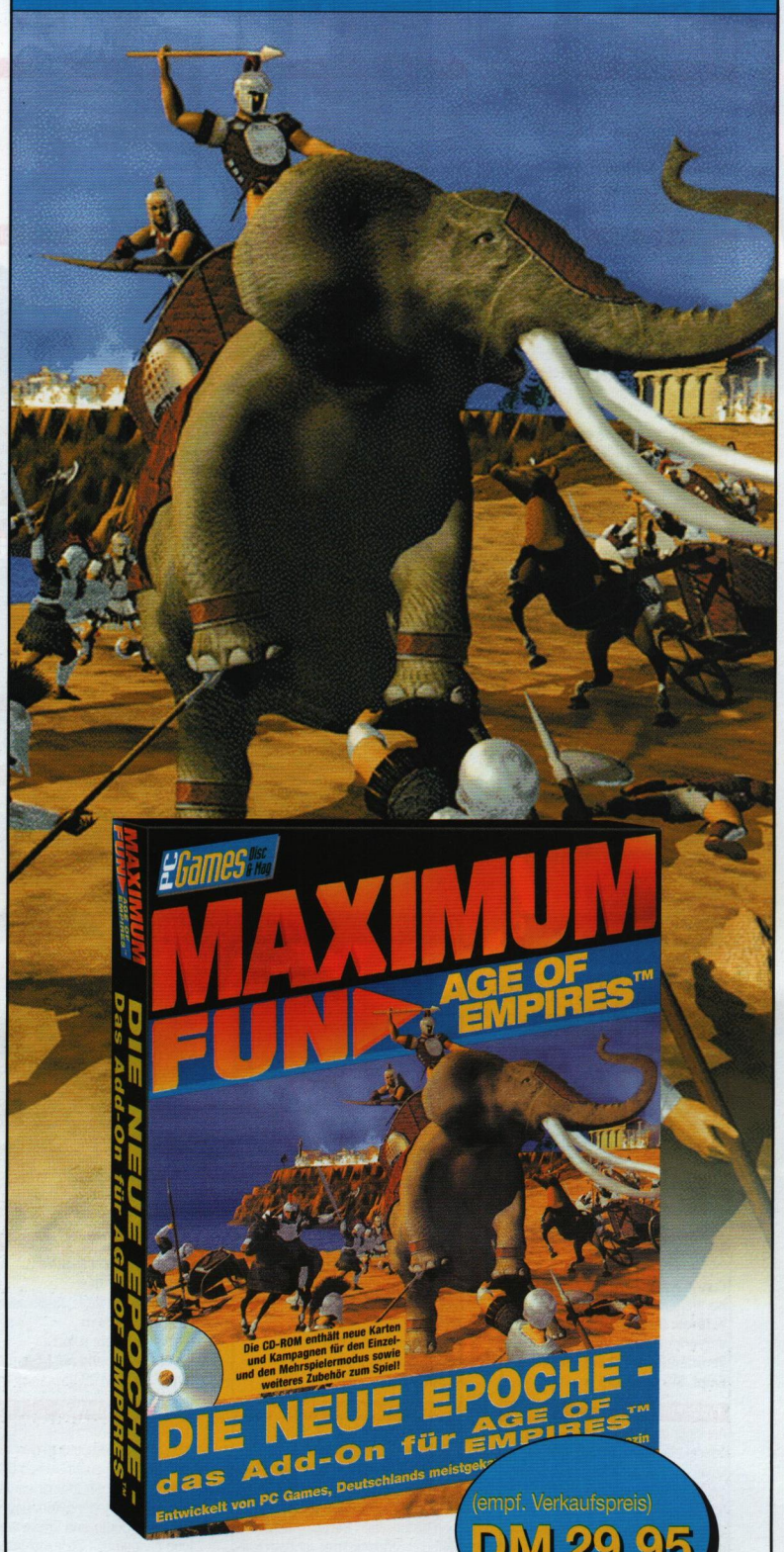
**Produktinformation**

Als Ninja-Einzelkämpfer darf man sich durch eine Welt von Banditen, Untoten und Dämonen hindurchschlagen. Dabei zeigt sich das Spiel als Mixtur aus Action-, Strategie- und Rollenspiel-Elementen. Die Grafik ist sehr detailliert. Rund 50 verschiedene Gegner werden versprochen. Es gibt kleine Rätsel und Waffen aller Art. Ausrüstung kann man kaufen.

**Produktpotential:**

Hevorragender Genre-Mix mit guter Technik. Dies wird sicher ein Pflichttitel für ihr PlayStation-Sortiment.


AGE OF EMPIRES™




(empf. Verkaufspreis)
DM 29,95

Die Add-Ons der „Maximum Fun"-Reihe bringen Ihnen echten Zusatzumsatz! Zum Beispiel „Age of Em-pires ™" (Art.-Nr.: 20888). Hier kann man die recherchierte Geschichte vergangener Völker nachspielen! Auf CD: Vier brandneue Kampagnen sowie über 70 Mehrspielerkarten!

avalon vertriebs GmbH

**Bestelltelefon:**
**040/39 101 675**

COMPUTEC MEDIA AG

## Bio Freaks

**Allgemeine Information**
***Nintendo 64***
**Genre:** Beat'em Up
**Hersteller:** Midway
**Vertrieb:** GT Interactive
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** sofort
**Empf. VK:** ca. DM 150.-

**Produktinformation** 1-2 Spieler
Prügelspiel, bei dem zahlreiche mit mechanischen Körperteilen ausgestattete Mutanten gegeneinander antreten. Es gibt Nah- und Fernwaffen. Kurzzeitig kann man schweben, womit sich verschiedene Bereiche der 3D-Arenen erreichen lassen. Die gut animierten Charaktere überzeugen auch grafisch. Das Spiel ist außerordentlich brutal und überzeugt durch die mangelnde Spieltiefe nicht voll.

**Produktqualität** 70%

**Werbung**

**Besonderes**
18 DV

**Abverkaufchancen**
Wegen des brutalen Spieleinhalts ist der Titel stark indizierungsgefährdet und daher nur für den Export nach Österreich und in die Schweiz bestimmt.

**Ordertip:** C

## Bomberman Hero

**Allgemeine Information**
***Nintendo 64***
**Genre:** Jump&Run
**Hersteller:** Hudson/Nintendo
**Vertrieb:** Bienengraeber
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Oktober
**Empf. VK:** DM 99.-

**Produktinformation** 1 Spieler
Aus der ursprünglichen Bombenlegerei der Vorgänger ist ein 3D-Jump'n Run geworden. Sammelaktionen, einfache Rätsel und Kämpfe gegen normale Gegner und Bosse stehen auf dem Programm. Bomben können als direkte Waffe und Rollgeschosse als Tretminen verwendet werden. Boni und versteckte Extras steigern die Motivation. Solides Leveldesign. Die Grafik ist teilweise etwas ruckelig.

**Produktqualität** 83%

**Werbung**
**TV** Werbespots
**P.O.S.** Poster

**Besonderes**
6 DV

**Abverkaufchancen**
Abwechslungsreiches Jump'n Run, das seine Anhänger finden wird. Die Klasse eines `Banjo-Kazooie` oder `Mario 64´ erreicht der Titel jedoch nicht.

**Ordertip:** B-

## Pocket Monster Stadium

**Allgemeine Information**
***Nintendo 64***
**Genre:** Rollenspiel
**Hersteller:** Nintendo
**Vertrieb:** Import
**Vorverkauf ab:** n.n.b.
**Veröffentlichung ab:** n.n.b.
**Empf. VK:** n.n.b.

**Produktinformation** 1-2 Spieler
Herzstück dieses Spiels ist der Battle-Mode. Die in Japan beliebten Pocket-Monster können im Stile rundenbasierter Rollenspielkämpfe gegeneinander antreten. Die teilweise hervorragenden Grafikeffekte und Monsteranimationen gefallen. Per mitgeliefertem Apapter können Spielstände auf ein GB-Modul übertragen, Monsterlisten eingesehen und verwaltet werden.

**Produktqualität** 80%

**Werbung**

**Besonderes**
12 JV

**Abverkaufchancen**
Für Deutschland ist das Spiel wegen der japanischen Sprache uninteressant. Warten Sie die deutsche Version ab.

**Ordertip:** D

## Rakugakids

**Allgemeine Information**
***Nintendo 64***
**Genre:** Beat'em Up
**Hersteller:** Konami
**Vertrieb:** Konami/Bienengraeber
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Ende Okt.
**Empf. VK:** ca. DM 140.-

**Produktinformation** 1-2 Spieler
Prügelspiel mit solider Technik, netten Animationen und tiefem Gameplay. Zahlreiche kindliche Charaktere duellieren sich mit Special-Moves wie Feuerbällen und ähnlichem. Neben einfachen Combos gibt es auch verschiedene Super-Moves. Die gebotene Country-Musik ist witzig.

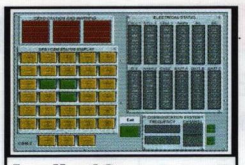
**Produktqualität** 60%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fach- und Publikumspresse
**P.O.S.** P.O.S. Paket

**Besonderes**
6 DV

**Abverkaufchancen**
Das technisch und spielerisch gut gemachte Prügelspiel hat ein Problem: die kindlichen Charaktere, die nicht dem Zeitgeist des deutschen Marktes entsprechen.

**Ordertip:** C-



## Apollo 18

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Simulation
**Hersteller:** Project 2
**Vertrieb:** n.n.b.
**Vorverkauf ab:** n.n.b.
**Veröffentlichung ab:** n.n.b.
**Empf. VK:** n.n.b.

**Produktinformation** 1 Spieler
Raumfahrtsimulation, bei der man als Kommandeur einer Mondlandemission eine Raumkapsel steuern darf. Das Blickfeld beschränkt sich während des gesamten Fluges ausschließlich auf eine öde Kontrollkonsole. Der 60 Fragen umfassende Eignungstest ist so schwer, daß sich wohl niemand länger mit dem Titel beschäftigen wird.

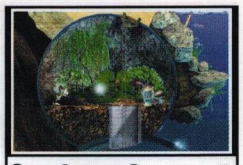
**Produktqualität** 9%

**Werbung**

**Besonderes**
12 DV

**Abverkaufchancen**
Auf diesen Titel können Sie verzichten.

**Ordertip:** D



## Creatures 2

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Simulation
**Hersteller:** CyberLife
**Vertrieb:** TLC
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** sofort
**Empf. VK:** DM 89,95

**Produktinformation** 1 Spieler
Die Simulation künstlichen Lebens wurde in der Nachfolge-Version stark verbessert. Die Grafik ist nun hochauflösend. Der Titel zeigt nun die Evolution der Norns auf der Verhaltensebene sowie ihre Physik und die gesamten Umgebung bis ins Detail. Es gibt eine vollständig autonome Nahrungskette. Action-orientierte PC-Spieler dürfen auch Killer-Creatures züchten.

**Produktqualität** 85%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** P.O.S. Paket

**Besonderes**
12 DV

**Abverkaufchancen**
Faszinierender Titel, den Sie unbedingt führen sollten.

**Ordertip:** B-

## Das fünfte Element

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Action-Adventure
**Hersteller:** Kalisto/Ubi Soft
**Vertrieb:** Guillemot
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Ende Okt.
**Empf. VK:** DM 79,95

**Produktinformation** 1 Spieler
Als einer der Filmhelden Leeloo oder Korben durchstreift man 15 Levels, bei denen kleinere Puzzles gelöst werden müssen und natürlich auch Monster bekämpft werden. Je nach gewählter Spielfigur müssen die Levels anders gelöst werden. Nette Spezialeffekte, aber schwere Mängel in der Kollisionsabfrage und der Steuerungspräzision. Zusätzliche Clippingfehler vermiesen den Spielspaß.

**Produktqualität** 60%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** P.O.S. Paket
**Extras** Gewinnspiel, Kaufvideos

**Besonderes**
12 DV

**Abverkaufchancen**
Zwar genießt der Film Kultstatus, aber das Produkt liegt qualitativ deutlich hinter vergleichbaren Action-Adventures. Ordern Sie zurückhaltend.

**Ordertip:** C-

## Dynasty General

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Strategiespiel
**Hersteller:** SSI/Mindscape
**Vertrieb:** TLC
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Oktober
**Empf. VK:** DM 89,95

**Produktinformation** 1-4 Spieler
Rundenbasiertes Strategiespiel auf Hexfeldern. Technisch präsentiert sich der Titel auf der praktisch unveränderten Panzer General 3D-Engine. Diesmal wählt SSI jedoch keinen historischen Bezug, sondern läßt das Strategiespiel vor dem Hintergrund eines fiktiven Angriffs Chinas auf asiatische Nachbarstaaten ablaufen. Solides Strategical mit viel Spielspaß für Genrefans.

**Produktqualität** 83%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** P.O.S. Paket

**Besonderes**
16 DV

**Abverkaufchancen**
Empfehlenswertes Spiel für Hardcore-Strategen. Thematisch dürfte der Titel allerdings nicht so gut einschlagen wie z.B. Panzer General und Ostfront.

**Ordertip:** C+

## Fallout 2

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Rollenspiel
**Hersteller:** Interplay/Black Isle
**Vertrieb:** Acclaim
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** November
**Empf. VK:** DM 99,95

**Produktinformation** 1 Spieler
Düsteres Endzeit-Rollenspiel, das aus der Iso-Perspektive gespielt wird. Als Held eines kleinen Dorfes sucht man in der atomar verwüsteten Welt den legendären Bunker Vault 13. Dörfer und Städte werden von Banden und Bösewichtern beherrscht. Packende Atmosphäre, ordentliches Interface, aber nur minimale Veränderungen zum ersten Teil. Dennoch absolut empfehlenswert für die Zielgruppe.

**Produktqualität** 82%

**Werbung**
**Radio** Werbespots
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** P.O.S. Paket, Aufsteller, Poster

**Besonderes**
16 DV

**Abverkaufchancen**
Hervorragendes Rollenspiel, das Sie in jedem Fall führen sollten. Wie beim ersten Teil ist der Titel zielgruppenorientiert, wird aber wichtig für die Sortimentsbreite.

**Ordertip:** C+

## Rage of Mages

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Echtzeitstrategie
**Hersteller:** Monolith
**Vertrieb:** CDV
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** Oktober
**Empf. VK:** DM 89,95

**Produktinformation** 1-16 Spieler
Solides Echtzeitstrategiespiel mit Fantasy-Thematik: Der Spieler übernimmt einen Krieger oder einen Zauberer, dessen Charaktereigenschaften festgelegt werden müssen. Für verschiedene Quests heuert man bis zu 30 Abenteurer an und löst Quests. Technisch gut, begeistert auch das Gameplay dieses ungewöhnlichen Titels, der Warcraft 2-Fans interessieren dürfte.

**Produktqualität** 81%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** Flyer, Poster
**Extras** Endkundenmailing

**Besonderes**
12 DV

**Abverkaufchancen**
Dieser Titel könnte für eine Überraschung gut sein, da zwar ein trendiges Spielprinzip genutzt wird, das aber genug Innovationen in sich birgt. Interessanter Artikel, den man haben sollte.

**Ordertip:** B-

## Spearhead

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Panzersimulation
**Hersteller:** Interactive Magic
**Vertrieb:** Guillemot
**Vorverkauf ab:** sofort
**Veröffentlichung ab:** sofort
**Empf. VK:** ca. DM 90,-

**Produktinformation** 1-8 Spieler
Panzersimulation rund um den amerikanischen M1 A2 Kampfpanzer. Der Spieler steuert die Stahlkolosse nicht nur selbst aus der 3D-Perspektive, sondern darf auch taktische Anweisungen wie Anforderung von Artillerieeinsätzen geben. Spielerisch akzeptabel, hinkt die Technik weit hinter den heutigen Standards zurück - und das mit 3Dfx-Unterstützung.

**Produktqualität** 62%

**Werbung**
**Print** Anzeigen in der Fachpresse
**P.O.S.** Flyer, Poster

**Besonderes**
16 DV

**Abverkaufchancen**
Unspektakuläres Spiel, das primär Freaks ansprechen dürfte.

**Ordertip:** C-

## Total Air War

**Allgemeine Information**
***PC CD-ROM***
**Genre:** Flugsimulation
**Hersteller:** DID/Infogrames
**Vertrieb:** Infogrames
**Vorverkauf ab:** n.n.b.
**Veröffentlichung ab:** n.n.b.
**Empf. VK:** n.n.b.

**Produktinformation** 1-4 Spieler
Nachfolger der Referenz-Flugsimulation F-22 ADF. Trotz der hohen Qualität des Vorgängers sind DID erneut Detailverbesserungen gelungen. So glänzt die Simulation mit noch detaillierteren Luftraumdarstellungen (dreifache Wolkendecken-Darstellungen), erheblich verkürzten Ladezeiten und kooperativem Multiplayerspiel. Sehr guter Titel.

**Produktqualität** 84%

**Werbung**

**Besonderes**
12 DV

**Abverkaufchancen**
Sehr gute Jetsimulation, die sich im Rahmen der Möglichkeiten des Genres gut bewegen dürfte.

**Ordertip:** C+

Alle Angaben ohne Gewähr. Irrtum vorbehalten!

# Tom Clancy's RAINBOW SIX

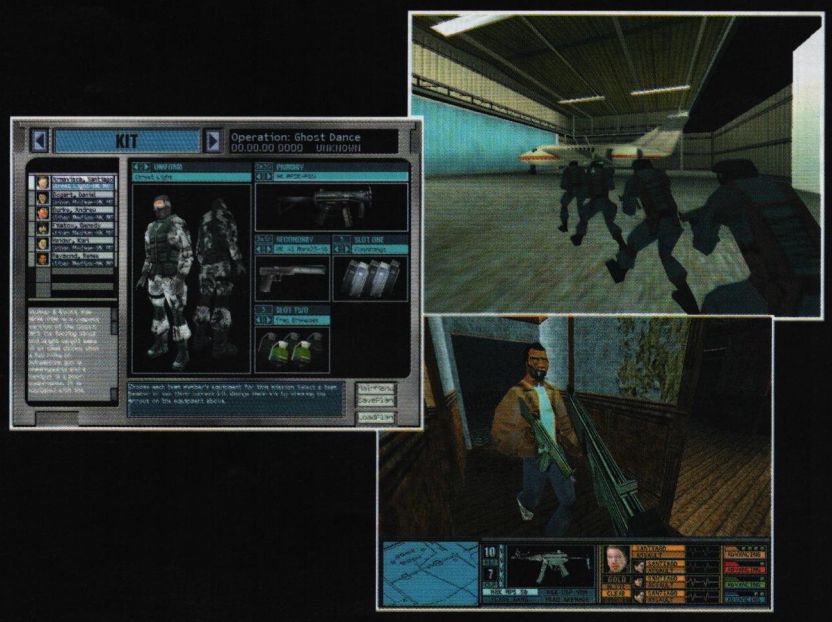
## features:

- die ultimative Kombination aus Strategie und 3D-Action
- Story und Charaktere basieren auf dem neuesten Tom Clancy Bestseller
- 16 einzigartige Missionen in unterschiedlichen Einsatzgebieten
- 20 spielbare Charaktere mit persönlichen Eigenschaftswerten
- Multiplayer-Unterstützung mit verschiedenen Spielmodi per Netzwerk oder Internet
- unterstützt 3D-Grafikkarten via Direct 3D

## marketingmaßnahmen:

- Produktvorstellung auf der CeBIT HOME '98
- umfangreiche Anzeigenkampagne
- ausgefeilte PR-Kampagne
- Bannerwerbung im Internet
- auffälliges POS-Material

## coming soon!




3Dfx Interactive

TAKE 2

Red Storm ENTERTAINMENT

## Die Spiele-Hotlines in Deutschland

| Hersteller/Vertrieb | Telefon | Wann? | Wer? |
|---|---|---|---|
| Acclaim | 01805-33 55 55 | 24h | EK |
| Activision | 01805-22 51 55 | Mo.-So. 16°°-18°° (techn. Hotline) | EK |
| | 0190-51 00 55 | Mo.-So. 16°°-18°° (1,20/Min, Spieletips) | EK |
| Art Department | 0234-9 32 05 50 | Mo.-Fr. 15°°-18°° | EK |
| Ascaron | 05241-966 90 | Mo.-Fr. 14°°-17°° | EK+Hdl |
| Ascaron (Mailbox) | 05241-9 39 30 | 24h/Tag | EK+Hdl |
| Attic | 07431-5 43 23 | Mo.-Fr. 8°°-18°° | EK |
| Attic | 07431-5 43 05 | Mo.-Fr. 10°°-12°° und 13°°-18°° | Hdl |
| Blue Byte | 0208-4 50 88 88 | Mo.-Do. 15°°-19°°, Fr. $15^{30}$-$19^{30}$ | EK |
| Cendant Software | 06103-99 40 40 | Mo.-Fr. 9°°-19°° | EK+Hdl |
| Cendant Software (Mailb.) | 06103-99 40 41 | 24h/Tag | EK+Hdl |
| Cryo Interactive | 05241-95 35 39 | Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°° | EK |
| Disney Interactive | 069-66 56 85 55 | Mo.-Fr. 11°°-19°°, Sa. 14°°-19°° | EK |
| Electronic Arts | 02408-9 40-555 | Mo.-Fr. $9^{30}$-$17^{30}$ | EK |
| Eidos Interactive | 0190-572 333 (Technik) | Mo.-Fr. 11°°-13°°, 14°°-18°° | EK |
| | 0190-90 00 03 (Tips) | Sa., So. 14°°-18°° | EK |
| GT Interactive | 01805-25 43 93 | Mo.-So. außer feiertags 15°°-20°° | EK |
| Greenwood Entertainment | 0234-9 64 50 50 | Mo.-Fr. 15°°-18°° | EK |
| Hasbro Interactive | 01805-20 21 50 | Mo.-So. 15°°-20°° | EK |
| Ikarion | 0241-4 70 15 20 | Mo.-Fr. 14°°-18°° | EK |
| Infogrames | 061 07-945 145 | Mo.-Fr. 15°°-19°° | EK |
| Interactive Magic | 01805-22 11 26 | Mo.-Fr. 18°°-20°°, Sa./So. 14°°-16°° | EK+Hdl |
| Kingsoft | 0241-57 45 77 | Mailbox: 24h/Tag | Hdl |
| Konami | 069-95 08 12 88 | Mo.-Fr. 14°°-18°° | EK |
| Magic Bytes | 05241-953 333 | Mo.-Fr. 17°°-19°° | EK |
| Max Design | 0043-3 68 72 41 47 | Mo.-Fr. 15°°-18°° | EK |
| MicroProse | 01805-25 25 65 | Mo.-Fr. 14°°-17°° | EK |
| Mindscape | 0208-99 241 14 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° | EK |
| Navigo | 089-32 47 31 51 | Mo.-Fr. 13°°-18°° | EK |
| NEO | 0043-16 07 40 80 | Mo.-Fr. 15°°-18°° | EK |
| Nintendo | 0130-58 06 | Mo.-Fr. 11°°-19°° | EK |
| Profisoft | 0541-12 20 65 | Mo.-Fr. 9°°-17°° | EK |
| Psygnosis | 069-66 54 34 00 | Mo.-Fr. 9°°-19°° | EK |
| Ravensburger Interactive | 0751-86 19 44 | Mo.-Do. 16°°-19°° | EK |
| Sega | 040-2 27 09 61 | Mo.-Fr. 10°°-18°° | EK |
| Softgold | 02131-96 51 11 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° | EK |
| Softgold (Fax) | 02131-96 52 22 | 24h/Tag | EK |
| Software 2000 | 0190-57 2000 | Mo.-Fr. 14°°-19°°, 12 Pf. pro 6 Sek. | EK |
| Software 2000 (e-Mail) | support@software2000.de | 24h/Tag | reg. EK |
| Sony Computer Entertainm. | 0190-578 578 | Mo.-Fr. 10°°-20°° | EK |
| Sony PlayStation (tech. Hilfe) | 01805-766 977 | Mo.-Fr. 10°°-20°° | EK |
| Starbyte Software | 0234-68 04 94 | Mo. 16°°-18°° | EK |
| Starbyte Software (Mailbox) | 0234-68 57 55 | 24h/Tag | EK |
| Take 2 Interactive | 0180-5 30 45 25 | Mo.-Fr. 10°°-17°° | EK |
| TLC Tewi | 089-14 827 113 | Mo.-Fr. 10°°-17°° | EK |
| Ubi Soft | 0211-3 38 00 30 | Mo.-Fr. 9°°-17°° | Hdl |
| Ubi Soft | 0211-3 38 00 33 | Mo.-Fr. 9°°-17°° | EK |
| Virgin | 040-39 101 300 | Mo.-Do. 15°°-20°° | EK |

**EK:** Endkunde ● **Hdl:** Händler

## Messeplaner 2000

| Messe | Ort | Datum |
|---|---|---|
| CeBIT 99 | Hannover | 18. - 24. März 1999 |
| CeBIT 2000 | Hannover | 24. Feb. - 1. März 2000 |
| CeBIT HOME 2000 | Leipzig | 30. Aug. - 3. Sept. 2000* |
| Computer 98 | Köln | 13. - 15. November 1998 |
| E3 - Electronic Entertainment Expo | Los Angeles | 13. - 15. Mai 1999 |
| ECTS - European Computer Trade Show | London | 5.- 7. September 1999 |
| 50. Frankfurter Buchmesse | Frankfurt/Main | 7. - 12. Oktober 1998 |
| 51. Frankfurter Buchmesse | Frankfurt/Main | 13. - 18. Oktober 1999 |
| 52. Frankfurter Buchmesse | Frankfurt/Main | 18. - 23. Oktober 2000 |
| Internationale Spielwarenmesse 99 | Nürnberg | 4. - 10. Februar 1999 |
| Internationale Spielwarenmesse 2000 | Nürnberg | 3. - 9. Februar 2000 |
| Milia Games 99 | Cannes | 9. - 12. Februar 1999 |
| Milia 99 | Cannes | 9. - 12. Februar 1999 |

*1999 soll der Bereich Digital Entertainment losgelöst von der nur alle zwei Jahre stattfindenden CeBIT HOME als eigenständige Messe in Hannover stattfinden. Die Bezeichnung dieser Messe ist noch nicht geklärt.

## BPjS-Index für Computer- und Videospiele

| Titel | Hersteller |
|---|---|
| Area 51 | GT Interactive |
| Blake Stone | Apogee |
| Blood | GT Interactive |
| Bloodbath at Red Falls | Underworld Software |
| Brutal Football | Millennium |
| Cannon Fodder | Virgin |
| Carmageddon | SCI |
| Crime Patrol | American Laser Games |
| Crusader - No Remorse | EA |
| Cybermage | EA |
| Dark Forces (E/D) | LucasArts |
| Die Hard Trilogy | Fox Interactive |
| Doom | ID |
| Doom II | ID |
| Duke 3D | M-Soft |
| Duke Nukem 3D | 3D Realms |
| Duke Nukem 3D Plutonium Pack | GT Interactive |
| Duke it out in D.C. | WizardsWorks |
| Duke - Carribean Life´s a Beach | GT Interactive |
| Drug Wars - C.P. 2 | American Laser Games |
| Extreme Rise of the Triad | Apogee |
| Expect no Mercy | Microforum |
| Final Doom | GT Interactive |
| Flesh Feast | SegaSoft |
| GoldenEye 007 | Rare |
| Hardline | Cryo |
| Harvester | Merit Studios |
| Heretic | Apogee |
| Juggernaut - The New Story for Quake II | Head Games |
| Killer Instinct | Nintendo |
| Killing Time | 3DO Company |
| Lethal Enforcers | Konami |
| Loaded | Gremlin |
| Mad Dog McCree | American Laser Games |
| Mad Dog II | American Laser Games |
| Malice - 23rd Century Ultraconversion for Quake | Quantum Axess |
| Meat Puppet | Playmates |
| Mercs | Sega |
| !Mortal Kombat | Acclaim |
| ! Mortal Kombat 2 | Acclaim |
| !Mortal Kombat 3 | Acclaim |
| Nerves of Steel | Merit |
| Op. Body Count | Capstone |
| Panzer General | Mindscape |
| Phantasmagoria - Labor des Grauens | Sierra Coktel |
| Postal | Take 2 |
| Quake | GTI |
| Quake II | Activision |
| Quarantine | Gametek |
| Redneck Rampage | Interplay |
| Redneck Rampage Suckin Grits on Route 66 | Interplay |
| Re-Loaded | Gremlin |
| Resident Evil 2 | Capcom |
| Revenge | n.b. |
| Rise of the Triad | Apogee |
| Rex Blade: The Apocalypse | Xtreme Games S&S |
| Share the Heat | Rainbow Technologies |
| So you wanna be a Redneck | Head Games |
| Space Pirates | American Laser Games |
| Super Double Dragon | Tradewest |
| Take no Prisoner | Red Orb |
| The Chaos Engine | MicroProse |
| The Terminator: Future Shock | Virgin |
| Time Crisis | Sony |
| Total Carnage | ICE Software |
| Virtua Cop | Sega |
| Virtua Cop 2 | Sega |
| Virtua Squad 2 | Sega |
| Witchaven II | IntraCorp |
| ! Wolfenstein 3D | Atari |
| Wargods | GT Interactive |
| XS | SCI |
| ZPC | GT Interactive |

*Neuindizierung
!Bundesweit beschlagnahmt

## Aktuelle USK-Altersempfehlungen

| Titel | Format | Hersteller | Alterseinstufung | Prüfdatum |
|---|---|---|---|---|
| 101st Airborne in Normandy | PC CD-ROM | Empire | ab 16 J. | 09.09.98 |
| 5th Element | PlayStation | Sony C.E.G. | ab 12 J. | 29.07.98 |
| Adrenix | PC CD-ROM | Softgold | ab 12 J. | 22.07.98 |
| All Star Tennis '99 | PlayStation | Ubi Soft | o.B. | 29.07.98 |
| Antigotchi: Der Kanzler | PC CD-ROM | Assistant Publishing | o.B. | 22.07.98 |
| Assault | PlayStation | Tel Star | ab 12 J. | 05.08.98 |
| Baby Universe | PlayStation | Sony C.E.G. | o.B. | 25.08.98 |
| Barrage | PC CD-ROM | Activision | ab 12 J. | 09.09.98 |
| Batman & Robin | PlayStation | Acclaim | ab 12 J. | 07.07.98 |
| Battle Arena Toshinden 2 | PC CD-ROM | Softgold | ab 12 J. | 17.08.98 |
| Bonn Ouvert | PC CD-ROM | Ikarion Software | o.B. | 26.08.98 |
| Buck Bumble | Nintendo 64 | Ubi Soft | ab 6 J. | 18.08.98 |
| Buggy | PC CD-ROM | Art Department | o.B. | 09.07.98 |
| Bundesliga Manager 98 | PC CD-ROM | Eidos Interactive | o.B. | 09.09.98 |
| Bust A Groove | PlayStation | Sony C.E.G. | o.B. | 26.08.98 |
| Byzantine - Tod in Istanbul | PC CD-ROM | Egmont Interactive | ab 6 J. | 15.07.98 |
| Caesar III | PC CD-ROM | Cendant Software | ab 6 J. | 19.08.98 |
| Chartbuster | PC CD-ROM | Blackstar Multimedia | o.B. | 19.08.98 |
| Cluedo 2 | PC CD-ROM | Hasbro Interactive | o.B. | 25.08.98 |
| Cool Boarders 3 | PlayStation | Sony C.E.G. | o.B. | 25.08.98 |
| Cool Looks Fashion Designer | PC CD-ROM | Softgold | o.B. | 29.07.98 |
| Das Fünfte Element | PC CD-ROM | Ubi Soft | ab 12 J. | 26.08.98 |
| Deep Fear | Saturn | Sega | ab 16 J. | 08.07.98 |
| Der Ring der Nibelungen | PC CD-ROM | CRYO Interactive | ab 12 J. | 02.09.98 |
| Deth Karz - Car From the Future | PC CD-ROM | Infogrames | ab 12 J. | 09.09.98 |
| Die Versuchung - Tender Lov. Care | DVD | Softgold | ab 12 J. | 06.08.98 |
| Dodgem Arena | PlayStation | Project Two Interactive | o.B. | 12.08.98 |
| Dominion Storm over Gift 3 | PC CD-ROM | Eidos Interactive | ab 16 J. | 27.08.98 |
| Duke Nukem: Time to kill | PlayStation | GT Interactive | ab 18 J. | 09.09.98 |
| Dune 2000 | PC CD-ROM | Virgin Interactive | ab 12 J. | 22.07.98 |
| Eliminator | PlayStation | Psygnosis | ab 12 J. | 08.07.98 |
| F- 22 Total Air War | PC CD-ROM | Infogrames | ab 12 J. | 15.07.98 |
| Fluid | PlayStation | Sony C.E.G. | o.B. | 08.07.98 |
| Future Cop: LAPD 2100 | PlayStation | Electronic Arts | ab 16 J. | 09.09.98 |
| G. Darius | PlayStation | Konami | ab 6 J. | 12.08.98 |
| Genetic Evolution - The Race for... | PC CD-ROM | Egmont Interactive | o.B. | 15.07.98 |
| Get Medieval | PC CD-ROM | CDV | ab 12 J. | 12.08.98 |
| Grand Prix Legends | PC CD-ROM | Cendant Software | o.B. | 19.08.98 |
| Grandmaster Chess Ultra | PC CD-ROM | TLC | o.B. | 05.08.98 |
| Gysi 2: Galaxis Futura | PC CD-ROM | Burns Entertainment | o.B. | 29.07.98 |
| Hardwar | PC CD-ROM | Gremlin Interactive | ab 12 J. | 02.09.98 |
| Hespirian Wars | PC CD-ROM | BMS Modern Games | ab 12 J. | 12.08.98 |
| iF/A-18E Carrier Strike Fighter | PC CD-ROM | Interactive Magic | ab 12 J. | 22.07.98 |
| Jackie Chan | PlayStation | Sony C.E.G. | ab 12 J. | 25.08.98 |
| Jet Moto | PC CD-ROM | IMSI | ab 6 J. | 17.08.98 |
| Johnny Herbert's Grand Prix Chp. '98 | PC CD-ROM | Prism Leisure | o.B. | 22.07.98 |
| Knights and Merchants | PC CD-ROM | TopWare | ab 12 J. | 29.07.98 |
| Lode Runner 2 | PC CD-ROM | GT Interactive | o.B. | 09.09.98 |
| Madden NFL 99 | PlayStation | Electronic Arts | o.B. | 26.08.98 |
| Mayday - Tag der Entscheidung | PC CD-ROM | JoWood - Prod. | ab 12 J. | 05.08.98 |
| MediEvil | PC CD-ROM | Sony C.E.G. | ab 12 J. | 05.08.98 |
| M.I.A. - Missing in Action | PC CD-ROM | GT Interactive | ab 16 J. | 09.09.98 |
| Microsoft Combat Flight Sim. | PC CD-ROM | Microsoft | ab 12 J. | 02.09.98 |
| Minigolf Deluxe | PC CD-ROM | Cendant Software | o.B. | 13.08.98 |
| Moto Racer 2 | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 17.08.98 |
| Moto Racer 2 | PlayStation | Electronic Arts | o.B. | 12.08.98 |
| Need For Speed 3 - Hot Persuit | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 08.09.98 |
| Newman'Haas - Racing | PC CD-ROM | Psygnosis | ab 6 J. | 09.07.98 |
| Nightlong - Union City Conspiracy | PC CD-ROM | MicroProse | ab 12 J. | 22.07.98 |
| NHL 99 | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 09.09.98 |
| O.D.T. | PlayStation | Psygnosis | ab 16 J. | 12.08.98 |
| O.D.T. | PC CD-ROM | Psygnosis | ab 16 J. | 08.09.98 |
| Pinball Arcade | PC CD-ROM | Microsoft | o.B. | 18.08.98 |
| Police Quest: SWAT 2 | PC CD-ROM | Cendant Software | ab 16 J. | 26.08.98 |
| Power Chess 2.0 | PC CD-ROM | Cendant Software | o.B. | 29.07.98 |
| Quake 2 | PC CD-ROM | Activision | ab 18 J. | 06.07.98 |
| Quake II MD II: Ground Zero | PC CD-ROM | Activision | ab 18 J. | 18.08.98 |
| R-Types | PlayStation | Virgin Interactive | ab 6 J. | 05.08.98 |
| Railroad Tycoon II | PC CD-ROM | Take 2 | o.B. | 18.08.98 |
| Roland Garros 98 | PC CD-ROM | Ubi Soft | o.B. | 08.07.98 |
| Rushdown | PlayStation | Infogrames | o.B. | 19.08.98 |
| S.C.A.R.S. | PC CD-ROM | Ubi Soft | ab 6 J. | 12.08.98 |
| S.C.A.R.S. | PlayStation | Ubi Soft | ab 6 J. | 17.08.98 |
| Skullcaps | PC CD-ROM | Ubi Soft | o.B. | 09.09.98 |
| Silent Service II, Green Pepper | PC CD-ROM | Novitas | ab 12 J. | 19.08.98 |
| Small Soldiers: Squad Commander | PC CD-ROM | Hasbro Interactive | ab 12 J. | 26.08.98 |
| Small Soldiers: Globotech Des. Lab | PC CD-ROM | Hasbro Interactive | ab 16 J. | 26.08.98 |
| Space Circus | PC CD-ROM | Infogrames | ab 6 J. | 29.07.98 |
| Spacestation Silicon Valley | Nintendo 64 | Take 2 | ab 6 J. | 25.08.98 |
| Spiel des Lebens | PC CD-ROM | Hasbro Interactive | o.B. | 26.08.98 |
| Spyro The Dragon | PC CD-ROM | Sony C.E.G. | o.B. | 05.08.98 |
| Star Trek: Klingon Honor Guard | PC CD-ROM | MicroProse | ab 16 J. | 02.09.98 |
| Stratego | PC CD-ROM | Hasbro Interactive | ab 6 J. | 26.08.98 |
| Stratosphere | PC CD-ROM | Softgold | ab 12 J. | 05.08.98 |
| Tellurian Defence | PC CD-ROM | Psygnosis | ab 12 J. | 22.07.98 |
| Tides of War | PC CD-ROM | GT Interactive | ab 16 J. | 09.09.98 |
| Tiger Woods 99 | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 13.08.98 |
| Tournament Courses Add On Disk | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 06.08.98 |
| TPC Courses Add On Disk | PC CD-ROM | Electronic Arts | o.B. | 06.08.98 |
| Tribal | PlayStation | Sony C.E.G. | ab 6 J. | 26.08.98 |
| Twisted Metal 2 | PC CD-ROM | IMSI | ab 16 J. | 17.08.98 |
| TZ Skat for Windows | PC CD-ROM | TLC | o.B. | 05.08.98 |
| Unreal | PC CD-ROM | GT Interactive | ab 16 J. | 22.07.98 |
| Vangers | PC CD-ROM | Interactive Magic | ab 12 J. | 07.07.98 |
| Wargasm | PC CD-ROM | Infogrames | ab 16 J. | 13.08.98 |
| Wetrix PC | PC CD-ROM | Infogrames | o.B. | 15.07.98 |
| Wild 9 | PlayStation | Acclaim | ab 12 J. | 19.08.98 |
| WWF: Warzone | PlayStation | Acclaim | ab 16 J. | 12.08.98 |
| X-Files - The Game | PC CD-ROM | Electronic Arts | ab 12 J. | 08.07.98 |
| Zero Divide 2 | PlayStation | Sony C.E.G. | ab 12 J. | 08.07.98 |
| Zeus | PC CD-ROM | Blackstar Multimedia | o.B. | 19.08.98 |


Ihr Großhändler für Video- und Computerspiele

SCHRIFTLICHER GEWERBENACHWEIS ERFORDERLICH

Offizieller Stützpunkt-Großhändler

Acclaim · Virgin Interactive entertainment · Konami · Laguna Video Games · Eidos · Sega · Sony · Mindscape · Ubi Soft · Psygnosis · Electronic Arts · avalon vertriebs GmbH · Westwood Studios · GT Interactive Software · BMG Interactive · Infogrames · ABC Funsoft

SIE SUCHEN:

- EINEN ZUVERLÄSSIGEN PARTNER
- GÜNSTIGE PREISE
- ZUBEHÖR & SOFTWARE FÜR ALLE SYSTEME
- LIEFERSERVICE INNERHALB VON 24 STUNDEN AB LAGER
- KEIN MINDESTBESTELLWERT
- KOMPETENTE BERATUNG
- UNTERSTÜTZUNG MIT WERBEMATERIALIEN
- MONAT FÜR MONAT SPEZIELLE ANGEBOTE

WIR BIETEN: DEN SERVICE, DEN SIE SICH WÜNSCHEN!

TESTEN SIE UNS! IHR ANRUF LOHNT SICH!

Theo Kranz Games

JULIUSPROMENADE 11, 97070 WÜRZBURG, FAX 09 31 / 57 16 02

TEL.: 09 31 / 35 45 2-52 ODER 09 31 / 35 45 2-22



Spiele - und Video - Verpackungen

NORIS Transportverpackung

Wir stellen aus: IVD-Kongreß Kassel 09. - 11.10.98 · Stand 406

CD - Safe - Box
mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

Farben: schwarz, weiß
Verpackungseinheit: 100 Stück

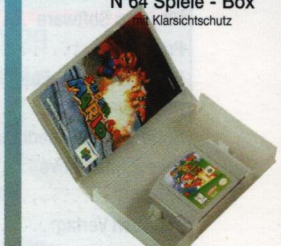
CD - Safe - Box für zwei CDs
mit Klarsichtschutz

Unzerbrechliche CD-Verpackung für CD-ROM oder Spiele, z.B. **Sony PlayStation**

**Spieleanleitung darf max. 3 mm dick sein**

Farbe: **nur schwarz**
Verpackungseinheit: 100 Stück

N 64 Spiele - Box
mit Klarsichtschutz



Das hochwertige Spiele-Modul wird vor Staub und Stoß geschützt. Genügend Platz auch für umfangreiche Spiele-Anleitungen

Farbe: transparent
Verpackungseinheit: 50 Stück

Multimedia - Box 2003
mit Klarsichtschutz

Aufbewahrungs- und Archivierungsbox für fast alle gängigen PC-Spiele mit Handbuch sowie für CD-ROM Publikationen.

Farbe: weiß
Verpackungseinheit: 40 Stück

Zusatzgewinn durch verschiedene Verkaufsartikel

z.B. **CD-Box 5er-Pack**
**Unzerbrechliche** Aufbewahrungsbox für CD / CD-ROM in 3 Farben: rot, blau, transparent.
Pro Farbe im 5er-Pack, Format wie Jewel-Box
Verpackungseinheit: 20 5er-Packs

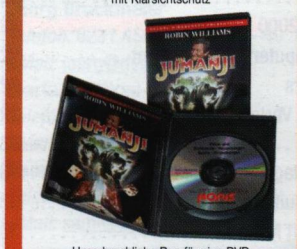
Bieten Sie Ihren Kunden Ersatz für verschlissene oder zerbrochene Spiele - und CD-Verpackungen. Verkaufen Sie die CD-Safe-Box für Sony PlayStation-Spiele, die N 64 Spiele-Box und die neue unzerbrechliche CD-Box im 5er-Pack

NEU CD-Box 5er Pack 4,95 Unzerbrechlich, für CD / CD-ROM

Als Verkaufsunterstützung erhalten Sie kostenlos Musterboxen, Preisaufsteller und Handzettel

**Sonderprospekt Verkaufsprogramm anfordern!**

DVD - Box
mit Klarsichtschutz




Unzerbrechliche Box für eine DVD und eine Filmbeschreibung

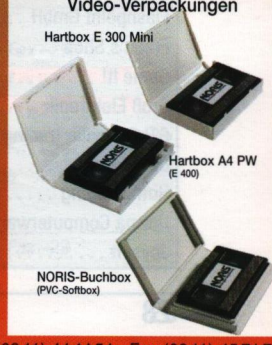
Farbe: dunkelgrau
Verpackungseinheit: 50 Stück

Kostenloses Musterpaket

bestehend aus
N 64 Spiele - Box
CD-Safe-Box,
unzerbrechliche CD-Box,
DVD-Box
mit Gesamtpropekt und Preisliste per Fax anfordern!

Bitte nur Händleranfragen!
Kein Verkauf an Endverbraucher

Video-Verpackungen




**NORIS**-Transportverpackung · Allersberger Str. 32 · 90461 Nürnberg · Tel. (09 11) 44 44 54 · Fax (09 11) 45 71 73

**eMAIL:** info@noris-transportverpackung.de · **Homepage:** http://www.noris-transportverpackung.de

Vertrieb Österreich: Fa. **GAMEBUSTERS** Ammer & Maier OEG · Peilsteinerstraße 1 · A-5020 Salzburg · Tel. 06 62 - 44 01 44 · Fax 06 62 - 44 01 44 14

# WICHTIGE ADRESSEN

## Dienstleistungsagenturen


ABC Frankfurt .....28
Andreas Müller Service Point GmbH .....29
bARCOM GmbH .....29
bARkA GmbH .....29
Effective Media GmbH .....30
KSM -Future-Sound .....31
Magellan Consulting .....31
R&R Partner .....32
Selling Points .....32
Softgold .....32
Virtual X-citement .....33


## Distributoren und Vertriebsagenturen


ABC Software .....28
ABC Spielspaß .....28
aerosoft GmbH .....28
Acclaim .....28
ACME .....28
ARI DATA CD GmbH .....29
ARJAY .....29
Avalon .....28
Bienengraeber .....29
Buhl Data Service GmbH .....29
CDV Software .....29
Cyber Games .....29
Davilex Software GmbH .....30
Disney Interactive .....30
DTP Neue Medien .....30
Ernst Klett Vertriebs-GmbH .....30
Escal Software GmbH .....30
Funware/Up to Date .....30
Funsoft Holding .....30
Game & Fun .....30
Infogrames .....31
Kingsoft .....31
Koch Media .....31
Konami .....31
Leisuresoft .....31
Mitsui & Co. .....32
Modern Games .....32
NBG .....32
Novitas .....32
Pearl Agency .....32
Playcom Software .....32
Profisoft .....32
Pro Soft Budget Entertainment .....32
Rushware .....32
Softhaus-Multimedia .....32
Take 2 Interactive .....33
Thali AG .....32
TLC Tewi Verlag .....33
TopWare .....33
Topos Verlag & Marketing GmbH .....33
Vertigo Technologies .....33
Videophon AG .....33
Z & Z Top Soft GmbH .....33


## Großhändler


A-max .....28
BauContec Trading .....29
B & E Games .....29
Call and Play .....29
Computer Treff Kudak .....29
Cross Computer Systems .....29
Defcom Software .....30
Dynatex GmbH .....29
Electronic Land .....30
Essig & König .....30
Flashpoint GmbH .....30
Freak´s Shop .....30
Game It! .....30
Groß Elektronik .....30
GTI Grenville Trading International .....30
GZ Games .....31
Hofra Trading .....31
Horma Computerware .....31
Joysoft .....31
Multimedia Soft .....31
Order In Time .....32
Playcom .....32
Siggi´s Toy-Shop .....32
Sowade Multimedia .....32
Sunflex .....32
Test `N Take .....33
Theo Kranz Games .....33
Tradelink .....33
Video & Game .....33
Vitrex .....33
Wial Versand Service GmbH .....33


## Institutionen und Verbände


Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) .....29
Unterhaltungssoft. Selbstkont. (USK) .....33
Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD) .....33


## Peripherie und Hardware


Belhag Handels AG .....29
Dataflash GmbH .....30
Guillemot .....31
INTERACT of Europe .....31
Joysoft .....31
Just! GmbH .....31
Noris Transportverpackung .....32
Vidis GmbH .....33
Wooboo GmbH .....33


## Publisher


Acclaim .....28
Activision Deutschland .....28
Art Department .....29
Ascaron .....29
Attic .....29
Blue Byte .....29
Codemasters .....29
Cendant Software Deutschland .....29
Defcom .....30
Egmont Interactive .....30
Eidos Interactive Deutschland .....30
Electronic Arts .....30
E.M.M.E. Interactive .....30
Empire Int. Deutschland .....30
enjoy Entertainment .....30
Exortus Software GmbH .....30
Greenwood Entertainment .....30
GT Interactive .....31
Hasbro Interactive .....31
Hint Shop .....31
Ikarion .....31
Independent Arts Software .....31
KAIKO Software .....31
Konami .....31
Logo Software .....31
Magix Entertainment .....31
Magic Bytes .....31
Media Publishing .....31
Microboss GmbH .....31
MicroProse .....31
Microsoft .....31
Mindscape .....32
MitCom Neue Medien GmbH .....32
Navigo .....32
Nintendo of Europe .....32
Nova Media .....32
Psygnosis .....32
Ravensburger Interactive Media .....32
Sega .....32
Software 2000 .....32
Sony Computer Entertainment .....32
Sunflowers .....32
Systhema Verlag .....32
Terratools .....33
Tivola Verlag .....33
Ubi Soft/Guillemont International .....33
United Soft Media .....33


### Acclaim Entertainment

**Adresse**
Fürstenfelder Str. 9/IV ■ 80331 München
*Telefon:* 089-23 66 24-0
*Fax:* 089-23 66 24-30

**Geschäftsfelder**
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

**Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb**

**Unternehmensleitung**
**Peter Nordhausen** (Geschäftsführer)
**Bernd Studtrucker** (Director Sales)
**Rainer Zipp** (Marketing Director)
*Telefon:* 089-23 66 24-0

**Innendienst**
**Thorsten Schindler**
Gebiet Mitte
*Telefon:* 089-23 66 24-31

**Morris Hebecker**
Gebiet Nord
*Telefon:* 089-23 66 24-33

**Markus Knoll**
Gebiet Süd
*Telefon:* 089-23 66 24-32

**Key Account Management**
**Achim Derksen**
*Telefon:* 02162-522 38
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 3
*Fax:* 02162-54 00 1

**Herbert Fuchshuber**
*Telefon:* 09407-304 77
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 7
*Fax:* 09407-95 99 11

**Margot Landauer**
*Telefon:* 089-23 66 24-69
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 6
*Fax:* 089-23 66 24-30

**Außendienst**

**Christoph Anlauf**
*Telefon:* 06207-55 42
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 25 0
*Fax:* 06207-82 74 5

**René Dimke**
*Telefon:* 030-342 91 58
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 9
*Fax:* 030-34 27 25 0

**Wolfgang Gurit**
*Telefon:* 04122-488 96
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 4
*Fax:* 04122-90 09 49

**Bernd Mebus**
*Telefon und Fax:* 07472-28 13 44
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 5

**Dieter Schnell**
*Telefon und Fax:* 089-502 74 96
*Mobiltelefon:* *0172-96 79 25 1*

**Roland Sieber**
*Telefon:* 08633-50 97 09
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 1
*Fax:* 08633-50 97 08

**Rolf Wiegmink**
*Telefon:* 05262-6865
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 24 2
*Fax:* 02562-97 70 8

**Karsten Wiegmink**
*Telefon und Fax:* 02562-97 29 3
*Mobiltelefon:* 0172-96 79 25 2

**Logistik und Distribution**
Acclaim Auslieferungslager Deutschland
Robert-Bosch-Straße 21-23
85748 Garching

**Bankverbindung**
Bankhaus Hermann Lampe, Hamburg
Kto. Nr. 934 585 ■ BLZ 48 020 151

## A

***ABC Frankfurt***
Hamburger Allee 45 ■ 60486 Frankfurt
*Telefon:* 069-7 56 94-0 ■ *Fax:* 069-7 56 94-110
**Geschäftsfelder:** Agentur für Kommunikation

***ABC Software AG***
Bahnweg Nord ■ CH-9475 Sevelen SG
*Tel:* 0041-81 75 01 000 ■ *Fax:* 0041-81 75 01 063
**Geschäftsfelder:** Distribution von Computersoftware und Videospielen sowie Rackjobbing

***ABC Spielspaß GmbH***
Daimlerstr. 8 ■ 41564 Kaarst
*Telefon:* 02131-607 600 ■ *Fax:* 02131-607 602
**Geschäftsfelder:** Distribution und Vermarktung von Konsolenspielen

### Avalon

**Adresse**
Borselstraße 18
22765 Hamburg
*Telefon:* 040-39 10 15
*Fax:* 040-39 10 177

**Geschäftsfelder**
Distribution von Computer- und Videospielen

***ACME The Game Company***
Zülpicher Straße 17 ■ 50674 Köln
*Telefon:* 0221-240 00 89 ■ *Fax:* 0221-240 00 81
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Videospielen und Zubehör PlayStation (dt, us, jp), Saturn (jp), Nintendo 64 (dt)

***Activision Deutschland GmbH***
Gutenbergstraße 1 ■ 85737 Ismaning
*Telefon:* 089-961 188 50 ■ *Fax:* 089-961 188 48
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

***aerosoft GmbH***
Flughafen Paderborn/Lippstadt,
Lindberghring 12 ■ 33142 Büren
*Telefon:* 02955-7603 10 ■ *Fax:* 02955-7603 33
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Publishing und Mailorder-Vertrieb von Software zur Flugsimulation und zur Luftfahrt

***A-max Handelsgesellschaft für Unterhaltungsmedien mbH***
Hugo-Eckener-Straße 27 ■ 50829 Köln
*Telefon:* 0221-95 36 555 ■ *Fax:* 0221-95 36 570
**Geschäftsfelder:** Vollsortiment-Großhandel für PC CD-ROM, Sony Playstation, Nintendo (SNES, Game Boy und Nintendo 64), Sega, Trading Cards und Zubehör für alle Systeme

***Andreas Müller Service Point GmbH***
Kampenwandstraße 42 ■ 83229 Aschau i. Ch.
*Telefon:* 08052-5577 ■ *Fax:* 08052-5577
**Geschäftsfelder:** Vertriebs- und Marketing-consulting

***ARI DATA CD GmbH***
Hans-Böckler-Straße 13 ■ 47877 Willich
*Telefon:* 02154-94 76-0 ■ *Fax:* 02154-94 76-42
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Distribution von Software

***ARJAY***
Ebertplatz 2 ■ 50668 Köln
*Telefon:* 0221-120 221 ■ *Fax:* 0221-125 676
*eMail:* fachhandel@arjay-games.de
**Geschäftsfelder:** Großhandel und Vertrieb für Videospiele, Sony Playstation, Nintendo 64, Saturn

***Art Department***
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
*Telefon:* 0234-932 05 39 ■ *Fax:* 0234-932 05 39
**Geschäftsfelder:** Produktion von Werbe-Computerspielen, Animation, Multimedia-Design, Illustration

***Ascaron***
Dieselstraße 66 ■ 33334 Gütersloh
*Telefon:* 05241-96 66 0 ■ *Fax:* 05241-96 66 10
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspielen

***Attic***
Sigmaringer Straße 84 ■ 72458 Albstadt
*Telefon:* 07431-543 05 ■ *Fax:* 07431-543 04
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspiele

## B

**BauConTec Trading GmbH**

**Adresse**
Triftweg 12 ■ 38321 Gross Denkte
*Tel:* 05331-99 59 0 ■ *Fax:* 05331-99 59 28

**Geschäftsfelder**
Direkt-Import/Großhandel mit Videospiele-Zubehör

***bARkA GmbH The Datamedia Duplicator***
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
*Telefon:* 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
**Geschäftsfelder:** Neue Medien (offline), Produktion und Service (CD- und DVD-Produktion, Disketten-Duplikation, CD-ROM-Kopierschutz, Verpackungen, Konfektionierung, div. Service)

***bARCOM GmbH The German Publisher***
Heidenkampsweg 77 ■ 20097 Hamburg
*Telefon:* 040-23 65 40 ■ *Fax:* 040-23 65 4-188
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vertrieb von Software, Unterhaltungs- und Freizeitsoftware, Anwendungs- und Gebrauchssoftware, Professionelle Vermarktung im Internet

***B & E Games***
Rhönstraße 9 ■ 97422 Schweinfurt
*Telefon:* 09721-18 56 33 ■ *Fax:* 09721-18 96 33
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

BIENENGRAEBER
MARKETING + VERTRIEB GmbH
– AGENTUR –

**Adresse**
Saaläckerstraße 8 ■ 63801 Kleinostheim
*Telefon:* 06027-977-0
*Fax:* 06027-977 33/34
*Email:* bienengrae@aol.com

**Geschäftsfelder**
Marketing- und Vertriebsagentur für Videospielehard- und -software

***Blue Byte Software GmbH***

**Adresse**
Eppinghofer Straße 150
45468 Mülheim/Ruhr
*Telefon:* 0208-45 08 80
*Fax:* 0208-45 08 899

**Geschäftsfelder**
Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

**Unternehmensleitung**

Thomas Hertzler
(Geschäftsführer)
Barbara West
(stv. Geschäftsführerin)

**Business Development & Sales Manager**

Kim Shon

**PR Manager**

Michael Domke

**Marketing Manager**

Andreas Kähmer

***Belhag Handels AG***
Steinbachstraße 92 ■ CH-3123 Belp/Schweiz
*Tel:* 0041-31-818 40 50 ■ *Fax:* 0041-31-818 40 51
**Geschäftsfelder:** Distribution von Computer- und Videospielezubehör

***Buhl Data Service GmbH***
Am Siebertsweiher 3/5 ■ 57290 Neunkirchen
*Telefon:* 02735-776-0 ■ *Fax:* 02735-776-101
**Geschäftsfelder:**Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

***Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS)***
Kennedyallee 105-107 ■ 53175 Bonn
*Telefon:* 0228-37 66 31 ■ *Fax:* 0228-37 90 14
**Geschäftsfelder:** Überprüfung von Computer- und Videospielesoftware auf jugendgefährdenden Inhalt

## C

***CDG Media***
Auf den Sandbergen 5 ■ 21337 Lüneburg
*Telefon:* 04131-850 610
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Cheat- und Lösungsheften sowie Zubehör

***Call and Play***

**Adresse**
Am Spaltmannsfeld 16 ■ 46487 Wesel
*Telefon:* 0281-952 98-0
*Fax:* 0281-952 98-10

**Geschäftsfelder**
Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

**Labels im Mitvertrieb**
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels

***CDV Software***
Neureuther Straße 37 b ■ 76185 Karlsruhe
*Telefon:* 0721-972 24-0 ■ *Fax:* 0721-972 24-24
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Produktion, Logistik

***Codemasters***
Pilotystraße 4 ■ 80538 München
*Telefon:* 089-23 035 188 ■ *Fax:* 089-23 035 298
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

***Computer Treff Kudak***
Holbeinstraße 2-4 ■ 24539 Neumünster
*Telefon:* 04321-22 737 ■ *Fax:* 04321-23 312
**Geschäftsfelder:** Handel von Konsolen- und PC-Spielen

***Cyber Games***

**Adresse**
Friesenstraße 62
26789 Leer
*Telefon:* 0491-92 806-0
*Fax:* 0491-92 806-18

**Geschäftsfelder**
Vollsortiment-Großhändler für PC CD-ROM, N64, PlayStation,Super Nintendo, Game Boy und Zubehör

**Unternehmensleitung**
Detlef Lorenz (Geschäftsführer)

**Tele Sales**
Gertraud Aalderks *Telefon: 0491/92806-19*
Nicole Heij *Telefon: 0491/92806-32*

**Buchhaltung**
Heidi Heselmeyer *Telefon: 0491/92806-20*

**Einkauf**
Markus Tjebben *Telefon: 0491/92806-15*

***Cross Computer Systems***
Körnebachstraße 95 ■ 44143 Dortmund
*Telefon:* 0231-531 13 55 ■ *Fax:* 0231-531 13 33
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

***Cendant Software Deutschland***
Robert-Bosch-Straße 32 ■ 63303 Dreieich
*Telefon:* 06103-99 40-0 ■ *Fax:* 06103-99 40 35
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computerspielesoftware und Edutainment-Titeln


dynatex

**Unterhaltungselektronik GmbH**
Schleefstraße 8 44287 Dortmund
Telefon: 0231 45000-0 Fax: 0231 45000-29
eMail: dynatex@dynatex.de http://www.dynatex.de

**Geschäftsfelder:**
Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör. Vollsortiment-Großhandel und Internet-Direkt-Vertrieb

**Exklusiv-Vertrieb:**
Zubehör Artikel der Firma Joytech für Sony Playstation, Nintendo 64, Gameboy, PC und Sega Saturn

**Unternehmensleitung:**
**Hans Jürgen Grahl**
*Telefon:* 0231 45000-15 ■ *Fax* –45
*eMail:* hans@dynatex.de

**Fachhandelsbetreuung:**
**Oliver Grüner**
*Telefon:* 0231 45000-11 *Fax* –41
*eMail:* oliver@dynatex.de
**Lars Kuhlmann**
*Telefon:* 0231 45000-13 ■ *Fax* –41
*eMail:* lars@dynatex.de
**Joerg Brockmeier**
*Telefon:* 0231 45000-10 ■ Fax –40
*eMail:* joerg@dynatex.de
**Markus Fittkau**
*Telefon:* 0231 45000-12 ■ *Fax* –42
*eMail:* markus@dynatex.de
**Sami Murad**
*Telefon:* 0231 45000-16 ■ Fax –42
*eMail:* sami@dynatex.de

**Sven Heinen-Vehmeier**
*Telefon:* 0231 45000-17 ■ Fax –41
*eMail:* sven@dynatex.de

**Technologie und Marketing-Koordination:**
**Robin Wünderlich**
*Telefon:* 0231 45000-80 ■ *Fax* –45
*eMail:* robin@dynatex.de

**Einkauf:**
**Christiane Patotzki**
*Telefon:* 0231 45000-14 ■ *Fax* –45
*eMail:* christiane@dynatex.de

**Logistik und Lager:**
**Thomas Mock**
*Telefon:* 0231 45000-33 ■ *Fax* –29

**Retouren:**
**Jörg Braukoff**
*Telefon:* 0231 45000-32 ■ *Fax* –29

**Buchhaltung:**
**Claudia Grahl**
*Telefon:* 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
*eMail:* claudia@dynatex.de

**Patricia Vadala**
*Telefon:* 0231 45000-22 ■ *Fax* –29
*eMail:* patricia@dynatex.de

**Claudia Leitl**
*Telefon:* 0231 45000-20 ■ *Fax* –29

# WICHTIGE ADRESSEN

## D

***Dataflash GmbH***
Wassenbergstraße 34 ■ 46446 Emmerich
*Telefon:* 02822-685 45 ■ *Fax:* 02822-685 47
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Videospiele-peripherie und -zubehör

***Davilex Software GmbH***
Postfach 1972 ■ 47517 Kleve
*Telefon:* 0130-817 658 ■ *Fax:* 0130-817653
**Geschäftsfelder:** Produktion, Entwicklung und Vertrieb von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

***Defcom Software***
Uranusweg 7 ■ 45770 Marl
*Telefon:* 02365-153 64 ■ *Fax:* 02365-153 64
**Geschäftsfelder:** Produktion von Computerspielen

***Disney Interactive***
Kronstadter Str. 9 ■ 81677 München
*Telefon:* 089-99 34 0-2 58
*Fax:* 089-99 34 0-2 49
**Geschäftsfelder:** Vermarktung von Disneys multimedialer und interaktiver familienorientierter Software

DTP NEUE MEDIEN
CD-ROM INTELLIGENCE

***DTP Neue Medien***

**Adresse**
Usedomstraße 19
22047 Hamburg
*Telefon:* 040-66 99 10 0
*Fax:* 040-66 99 10 10
*Email:* neuemedien@dtp-neuemedien.de

THE SOFTWARE YOU SETUP!

**Geschäftsfelder**
Vermarktung und Distribution von Consumersoftware in den Bereichen Info-, Edu-, Entertainment und Utilities

**Labels im Exklusiv- und Mitvertrieb**
Hörzu-Software, Focus, Bravo Screenfun, AutoBild, auto motor sport, Capital, essen & trinken, Delius Klasing, EMME, Dr. Solomon`s, MetaCreation, etc.

## E

***Egmont Interactive***
Im Riedenberg 54 ■ 70771 Leinfelden-Echterdingen
*Telefon:* 0711-79 71-286 ■ *Fax:* 0711-79 71-529
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-CD-ROMs

***Electronic Arts***
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
*Telefon:* 02408-94 00 ■ *Fax:* 02408-94 01 11
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

***Effective Media GmbH***

EFFECTIVE MEDIA

**Adresse**
Marthastraße 2a
44791 Bochum
*Telefon:* 0234-932 03 20
*Fax:* 0234-932 05 93

**Geschäftsfelder**
Lokalisation von Computerspielen, Computer Hard- und Software, Agentur für Marketing, PR und Werbung

***Electronic Land Recco Handels GmbH***
Favoritenstraße 38-40 ■ 1040 Vienna
*Tele:* 0043-1-505 76 35-0 ■ *Fax:* 0043-1-505 76 37
*eMail:* electronicland@alt.telecom.at
*Web:* http://www.homeshop.at/electronicland/
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

***E.M.M.E. Interactive***
Wellingsbütteler Weg 21 ■ 22391 Hamburg
*Telefon:* 040-53 64 08-0 ■ *Fax:* 040-53 64 08-40
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

***Empire Int. Deutschland***
Lochhamer Straße 9 ■ 82152 Planegg/München
*Telefon:* 089-85 79 51 31 ■ *Fax:* 089-85 79 51 69
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von PC und PS Spielen

***enjoy Entertainment***
Hollerather Straße 17 ■ 50937 Köln
*Telefon:* 02 21-222 07 69 ■ *Fax:* 02 21-943 50 59
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vertrieb von Computersoftware

***Ernst Klett Vertriebs-GmbH***
Postfach 10 60 16 ■ 70049 Stuttgart
*Telefon:* 0711-667 23 31 ■ *Fax:* 0711-62 59 09
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Multimedia- und Lernsoftware

***ESCAL Software GmbH***
Roter Weg 26 ■ 32429 Minden
*Telefon:* 0571-505 50-0 ■ *Fax:* 0571-505 50 41

***EIDOS Interactive Deutschland***

EIDOS INTERACTIVE DEUTSCHLAND

**Adresse**
Leverkusenstraße 54/VI ■ 22761 Hamburg
*Telefon:* 040-85 17 15-0
*Fax:* 040/85 17 15-70

**Geschäftsfelder**
Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

**Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb**
Access, Asylum, Bungie, Broadsword Interactive, Cinematix, Core Design, EIDOS Interactive Studios, EIDOS Interactive Studios USA, Hot House, Innerloop, Ion Storm, Kronos, Lankhor, Looking Glass, Mucky Foot, Pumpkin Studios, Pyro Studios, Quantic Dream, Red Lemon, Silicon Dreams, Sports Interactive, Squaresoft, Tigon Key Games, Twisted Pear, Virtual X-citement

**Geschäftsführer**
**Rolf Duhnke**
*Telefon:* 040-85 17 15-10
**Leitung Vertrieb**
**Knut Jochen Bergel**
*Telefon:* 040-85 17 15-50
**Leitung Finanzen**
**Klaus Jens**
*Telefon:* 040-85 17 15-80
**Leitung Marketing**
**Beco Mulderij**
*Telefon:* 040-85 17 15-30
**Business Development**
**Volker Rieck**
*Telefon:* 040-85 17 15-15

***Essig und König GmbH***
Am Sportpark 13 ■ 66450 Bexbach
*Telefon:* 06826-91 314 ■ *Fax:* 06826-91 316
**Geschäftsfelder:** Großhandel und Vertrieb für Videospiele: Sony PlayStation, Nintendo 64, Sega, Super Nintendo, Gameboy, PC-CD ROM

***Exortus Software GmbH***
Im Sande 35 ■ 30926 Seelze
*Telefon:* 0511-486 08 20 ■ *Fax:* 0511-48 23 08
**Geschäftsfelder:** Hersteller von Computerspielen, Labels im Vertrieb: Firma Amber (Russisches Unternehmen für Vertrieb und Vermarktung von Computerspielen).

## F

***Freak´s Shop***
Alfred-Krupp-Str. 24 ■ 48291 Telgte
*Telefon:* 02504-93 30-0 ■ *Fax:* 02504-93 30-99
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Computer- und Videospielen

***Flashpoint GmbH***

FLASH POINT The Genuine Entertainment

**Adresse**
Lily-Braun-Straße 40
3843 Bad Oldesloe
*Telefon:* 04531-8800-0
*Fax:* 04531-8800-88
http://www.flashpoint.cc
*email:* info@flashpoint.cc

**Geschäftsfelder**
Großhandel für PC CD-ROM, Sony PlayStation *(Stützpunkthändler)*, NINTENDO, SEGA sowie Zubehör von Blaze und Gamester für alle Systeme.

***Funsoft Holding GmbH***

FUNSOFT

**Adresse**
Daimlerstraße 8
41564 Kaarst
*Telefon:* 02131-60 70
*Fax:* 02131-60 71 11

**Geschäftsfelder**
Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Peripherie

**Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb**
***Computerspiele und Peripherie:*** Abacus, aerosoft, Aftermath, Air LABS, Anco, Anguila Software, Ascaron, BAO Apollo, CH Products, Codemasters, Digital Integration, Digital Edge, Egosoft, Gremlin Interactive, H.I.C., ICE, Lago, Logic Factory, LucasArts, Magic Bytes, Mattel Media, Micronics, Mission Studios, Neo, Novalogic, Playmates, Rage Software, Reline, Sales Curve Interactive, Softgold, Software 2000, Technic Direkt, Terraglyph, Trimark, Vic Tokai, Virgin, Sound & Vision
***Videospiele:*** American Technos, Gametek, Gremlin, Anco, LucasArts, Playmates, Pony Canyon, T & E Soft, Toka, Vic Tokai

**Vertrieb**

**Rushware** (Computerspiele und Peripherie)
*Telefon:* 02131-60 70
*Fax:* 02131-60 71 11

**ABC Spielspaß** (Videospiele)
*Telefon:* 02131-60 76 00
*Fax:* 02131-60 76 02

***Funware***
***c/o CKS Realtime Sales- & Marketing-Services GmbH***
Neumann-Reichardt-Straße 27-33 ■ 22041 Hamburg
*Telefon:* 0180-532 36 63 ■ *Fax:* 0180-532 36 65
*Web: www.funware.de*
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen, Productivitysoftware und Infotainmentsoftware

## G

***GAME & FUN Electronic Entertainment***
Flughafen ■ Postfach 1342 ■ 25980 Westerland/Sylt
*Telefon:* 04651-2 25 03 ■ *Fax:* 04651-2 60 98
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

***Game It***

Game It! ENTERTAINMENT SOFTWARE

**Adresse**
87488 Betzigau ■ *Telefon:* 0831/575157
*Fax:* 0831/57515-55
*email:* Info@gameit.com
*website:* www.gameit.com

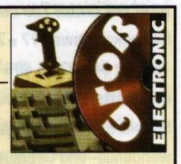
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Playstation, N64 und SEGA, Franchisegeber für Game It! Ladengeschäfte
**Unternehmensleitung**
Nicolaus Fäustle (Inhaber)
*Assistentin:* Kerstin Stark 0831/57515-85
Sabine Tomke (Mitgl. d. Geschäftsl.)
*Tel.* 0831/57515-51
**Franchisekoordination**
Kerstin Stark *Tel.* 0831/57515-85
**Fachhändlerbetreuung**
Monika Jäkel *Tel.* 0831/57515-52

***GLOBAL DATA***
Gartenstraße 15 ■ 93107 Thalmassing
*Telefon:* 09524-850 155 ■ *Fax:* 09524-850 156
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Videospielhard- & Software sowie entsprechendes Zubehör

***Greenwood Entertainment***
Glockengarten 1 ■ 44803 Bochum
*Telefon:* 0234-93 20-0 ■ *Fax:* 0234-93 20-5 38
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computerspielen

***GTI Grenville Trading International***
Carl-Zeiss-Straße 9 ■ 79761 Waldshut-Tiengen
*Telefon:* 07741-830 40 ■ *Fax:* 07741-83 04 38
**Geschäftsfelder:** Distribution von Amiga-Software

***Groß Electronic***




**Adresse**
Bahnhofstraße 3
94133 Röhrnbach
*Telefon:* 08582-9605-0
*Fax:* 08582-9605-99
*Internet:* http://www.gross-electronic.de
*eMail:* master@gross-electronic.de

**Geschäftsfelder**
Großhandel von Computerspielen, PC-Hardware und Zubehör, SONY PlayStation, Nintendo 64

**Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb**
Vollsortiment mit allen am Markt verfügbaren Labels; Distributor von ORCHID Righteous 3D

GT Interactive
Expect the unexpected:

### GT Interactive Software (Germany) GmbH

**Adresse**
Warburgstraße 35 ■ 20354 Hamburg
*Telefon:* 040-413 27 70

**Geschäftsfelder**
Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

### GVU
Bramfelder Straße 102a ■ 22305 Hamburg
*Telefon:* 040-690 61 41-44 ■ *Fax:* 040-690 62 37
**Geschäftsfelder:** Gesellschaft zur Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen e.V.

### GZ Games
Bauerngasse 85 ■ 97421 Schweinfurt
*Telefon:* 09721-216 23 ■ *Fax:* 09721-169 82
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel mit PC- und Videospielen, Zubehör, Merchandising

### Guillemot International
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
*Telefon:* 0211-33 800-0 ■ *Fax:* 0211-33 800-20
**Geschäftsfelder:** Herstellung von Hardware, PC- und Konsolenzubehör

## H

### Hasbro Interactive
Borselstraße 16c ■ 22765 Hamburg
*Telefon:* 040-39 92 93-0 ■ *Fax:* 040-39 92 93-95
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Computer- und Videospielen

### Fire International Deutschland GmbH
Schwalbengasse 8 ■ 69483 Wald-Michelbach
*Telefon:* 06207-600 53 ■ *Fax:* 06207-600 559
**Geschäftsfelder:** Vertrieb-Unternehmensberatung für Software, Vertrieb für Blaze

### Hofra Trading
Taunusstraße 18 ■ 65553 Limburg/Lahn
*Telefon:* 06431-710 48 ■ *Fax:* 06431-754 71
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Software und Zubehör für PCs und Konsolen

### Horma Computerware
Daimlerstraße 7 ■ 72285 Pfalzgrafenweiher
*Telefon:* 07445-22 04 ■ *Fax:* 07445-22 04
**Geschäftsfelder:** Großhandel für PC CD-ROM-Spielesoftware

### Hint Shop Komplettlösungen

Hint Shop Komplettlösungen

**Adresse**
Am Hollerbroch 36 ■ 51503 Rösrath
*Telefon:* 02205-91 03 13
*Fax:* 02205-91 03 14

**Geschäftsfelder**
Produktion und Vertrieb von Lösungsbüchern für Video- und Computerspiele.

## I

### Ikarion
Bahnhofstraße 18-20 ■ 52064 Aachen
*Telefon:* 0241-47 01 50 ■ *Fax:* 0241-4701 525
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von PC CD-ROM-Spielesoftware

### Independent Arts Software
Münsterstraße 5 ■ 59065 Hamm
*Telefon:* 02381-68 82 92 ■ *Fax:* 02381-68 82 93
**Geschäftsfelder:** Beratung, Vermittlung, Konzeption, Entwicklung von kommerziellen Computer- und Videospielen, Multimediaapplikationen, Werbespielen, Internetlösungen

### Infogrames Deutschland GmbH
(ehemals Bomico GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
*Telefon:* 06103-33 41 00 ■ *Fax:* 06103-33 42 20
**Geschäftsfelder:** Distribution und Vermarktung von Computerspielen sowie Infotainment- und Edutainment-CD-ROMs

### Infogrames Videogames Deutschland GmbH
(ehemals Laguna GmbH)
Robert-Bosch-Straße 18 ■
63303 Dreieich-Sprendlingen
*Telefon:* 06103 - 33 42 00 ■ *Fax:* 06103 - 33 42 20
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Videospielen

### Interact of Europe Jöllenbeck GmbH
Kreuzberg 2 ■ 27404 Weertzen
*Telefon:* 04287-12 51 13 ■ *Fax:* 04287-12 51 44

## J

### Joysoft GmbH
Aachener Straße 1004 ■ 50858 Köln
*Telefon:* 0221-948 61 050 ■ *Fax:* 0221-948 61 222
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware und Zubehör für PC, Amiga und Konsolen

### Just! Warenvertriebs-GmbH
Schneiderstr. 13-17 ■ 40764 Langenfeld
*Telefon:* 02173-90 75-0 ■ *Fax:* 02173-90 75-90
**Geschäftsfelder:** Entwicklung- und Vertrieb von Computer- und Videospiele Zubehör. Großhandel/Postenhandel Videospiele. Vollsortiment GameBoy. Konzeptberatung und -betreuung Videospiele Sortiment

## K

### KAIKO Software GmbH
Raiffeisenstraße 24 ■ 63225 Langen
*Telefon:* 06103-909 90 ■ *Fax:* 06103-248 16
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Unterhaltungssoftware

### Kingsoft GmbH
Pascalstraße 6 ■ 52076 Aachen
*Telefon:* 02408-941-0 ■ *Fax:* 02408-941-644
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

### Koch Media
Lochhamer Str. 9 ■ 82152 Planegg
*Telefon:* 089-85 79 51 20 ■ *Fax:* 089-85 79 51 160
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Spiele- und Infotainmentsoftware für PC

### Konami (Deutschland) GmbH
Berner Straße 103-105 ■ 60437 Frankfurt/Main
*Telefon:* 069-950 81 20 ■ *Fax:* 069-950 81 277
**Geschäftsfelder:** Herstellung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

### KSM -Future Sound-
Neuer Pferdemarkt 33 ■ 20359 Hamburg
*Telefon:* 040-439 78 17 ■ *Fax:* 040-430 36 22
*Internet:* http://www.ksm-online.com
**Geschäftsfelder:** Localization & Marketing

## L

### Labtec
Walter-Sedlmayer-Straße 4 ■ 85464 Eicherloh
*Telefon:* 08123 - 99 04 35 ■ *Fax:* 08123 - 99 00 93
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Lautsprechersystemen

### Leisuresoft
Robert-Bosch-Straße 1 ■ 59199 Bönen
*Telefon:* 02383-690 ■ *Fax:* 02383-91 31 00
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computerspielen sowie Peripherie

### Logo Software GmbH
Am Schleifweg 16 ■ 55128 Mainz
*Telefon:* 06131-36 80 51 ■ *Fax:* 06131-36 80 69
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vertrieb von Multimediaapplikationen und Anwendersoftware

## M

### Magellan Consulting Neue Medien
Walbergstraße 5 ■ 82024 Taufkirchen
*Telefon:* 089-61 45 06-0 ■ *Fax:* 089-61 45 06-10
**Geschäftsfelder:** Vermarktung, Vertrieb, Produktion und Lizensierung von Computerspielen

### Magic Bytes
Immelstraße 38 ■ 33335 Gütersloh
*Telefon:* 05241-701 871 ■ *Fax:* 05241-701 875
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Publishing und Distribution von Computerspielen

### MultiMedia Soft

MultiMedia SOFT

**Adresse**
Josef-Schregel-Straße 50
52349 Düren
*Telefon:* 02421-28100
*Fax:* 02421-281020
*eMail:* multimedia@gc-system.de
*Internet:* http://www.multimedia-soft.de

**Geschäftsfelder**
Groß- und Einzelhandel für Spielesoftware der Systeme PC CD-ROM, SONY Playstation, Nintendo 64 sowie Multimedia Zubehör, Brett-, Fantasie- und Rollenspiele, Tradingcards, Merchandiseartikel und Franchiseagentur, Händler-Neuheiten-Service.

MICROPROSE

### MicroProse MPS Software Distribution GmbH

**Adresse**
Marktstraße 1 ■ 33602 Bielefeld
*Telefon:* 0521-96 654-21
*Fax:* 0521-96 654-29
*Hotline:* 01805-25 25 65
*Fax:* 01805-25 25 64

**Geschäftsfelder**
Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Videospielen

**Unternehmensleitung**
Dr. Dietrich Meutsch (Geschäftsführer)
Heike Diederichs (Prokura)

**Vertriebsleitung**

**Volkmar Hadan** (Vertriebsleiter)

**Markus Uhlemann**
(Sales Coordination)

**Außendienst**

**Alan Benekendorff**
(Bezirksleiter Nord)

**Horst Brück**
(Bezirksleiter West)

**Claudia Doffing-Grölz**
(Bezirksleiter Süd-West)

**Oliver Graubner**
(Bezirksleiter Süd-Ost)

**Carsten Jahn**
(Bezirksleiter Ost)

**Logistik- und Distributionsorganisation**
Leisuresoft GmbH, Bönen

**Bankverbindung**
Dresdner Bank Gütersloh,
BLZ 478 800 31 ■ Kto.-Nr. 05 032 313 00

### MAGIX Entertainment Products GmbH
Logistikzentrum Lübbecke
Borsigstraße 24 ■ 32312 Lübbecke
*Telefon:* 05741-34 55-0 ■ *Fax:* 05741-310 768
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vermarktung von Musiksoftware für den Home User, sowie von Musik- und Videoinhalten auf CD-ROM

### Media Publishing
Dornhaldenstr. 6-10 ■ 70199 Stuttgart
*Telefon:* 0711-966 855-0 ■ *Fax:* 0711-966 85-630
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computer- und Videospiele

### MICROBOSS GmbH
Bürgerstraße 35 ■ 47057 Duisburg
*Telefon:* 0203-35 82 72 ■ *Fax:* 0203-35 82 99
**Geschäftsfelder:** Zubehör 3D-Modelle, Softwareentwicklung, DVD

### Microsoft GmbH
Edisonstraße 1 ■ 85713 Unterschleißheim
*Telefon:* 089-31 76-0 ■ *Fax:* 089-31 76-55 00
**Geschäftsfelder:** Spielesoftwarepublishing

# WICHTIGE ADRESSEN

## MODERN GAMES

**Adresse**
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf
*Telefon:* 02404-98 52-0
*Fax:* 02404-98 52-25

**Geschäftsfelder**
Vermarktung, Distribution, Vertrieb und Publishing von Spiele- und Infotainment-CD-ROMs

***Mindscape International GmbH***
Zeppelinstraße 321 ■ 45470 Mülheim/Ruhr
*Telefon:* 0208-992 41 00 ■ *Fax:* 0208-992 41 29
**Geschäftsfelder:** Softwarepublishing in den Bereichen Entertainment, Infotainment, Edutainment und Productivity

***MitCom Neue Medien GmbH***
Anglerstraße 6■ 80339 München
*Telefon:* 089-500 332-0 ■ *Fax:* 089-500 332-22
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Publikation und Vertrieb von deutschsprachiger Software

***Mitsui & Co. Deutschland GmbH Hamburg***
Stadthausbrücke 5 ■ 20355 Hamburg
*Telefon:* 040-3 76 86-286 ■ *Fax:* 040-3 76 86-213
**Geschäftsfelder:** Publishing und Distribution von Computerspielen

***moove Software Produzent & Publisher***
Adolf-Kaschny-Straße 21 ■ D-51373 Leverkusen
*Telefon:* 0214-860 62 00 ■ *Fax:* 0214-860 62 10

***Mühl Ulrich***
Oelkersallee 29 ■ 22769 Hamburg
*Telefon:* 040-431 89 046 ■ *Fax:* 040-431 89 047
**Geschäftsfelder:** Bild, Text, Ton, pc & mac

## N

***Navigo Multimedia GmbH***
Frankfurter Ring 213 ■ 80807 München
*Telefon:* 089-32 46 62 00 ■ *Fax:* 089-32 46 62 04
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Infotainment-, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM

***NBG EDV Handels- und Verlags GmbH***
Brunnfeldstraße 8 ■ 93133 Burglengenfeld
*Telefon:* 09471-701 70 ■ *Fax:* 09471-701 799
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Infotainment, Edutainment- und Spielesoftware für PC CD-ROM, Bücher, Peripherie und Zubehör

***Nintendo of Europe***
Nintendo Center ■ 63760 Großostheim
*Telefon:* 06026-95 00 ■ *Fax:* 06026-95 03 01
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

***Nova Media Verlag***
Friedrich-Kaiser-Straße 21 ■ 58638 Iserlohn
*Telefon:* 02371-93 90-0 ■ *Fax:* 02371-93 90 20
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Multimedia-CD-ROMs

***Novitas GmbH***
Spechtweg 1 ■ 38108 Braunschweig
*Telefon:* 0531-215 34-0 ■ *Fax:* 0531-215 34-11
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Vollpreis- und Budgetcomputerspielen sowie Anwender-Software

## NORIS Transportverpackung

***Noris Transportverpackung***
**Adresse**
Allersberger Straße 32 ■ 90461 Nürnberg
*Telefon:* 0911-44 44 54
*Fax:* 0911-45 71 73

**Geschäftsfelder**
Entwicklung, Herstellung und Vertrieb von: CD-Safe-Box für PlayStation, N64 Spiele-Box, Multimedia-Verpackungen, Video-Boxen

## O

***Order in Time GmbH***

**Adresse**
Theodor-Heuss-Straße 15 ■ 70174 Stuttgart
*Tel.:* 0711-22 29 10-0
*Fax:* 0711-22 29 10-90

**Geschäftsfelder**
Stützpunkthändler SONY, Vollsortiment-Großhandel für SONY Playstation, Nintendo 64, Game Boy, Super Nintendo, Sega Saturn, PC-CD ROM und Zubehör für alle Systeme

**Unternehmensleitung**
**Tolga Kaydul (Geschäftsführer)**
*Telefon:* 0711-22 29 10-10

**Cornelia Diethelm**
**(stv. Geschäftsführerin)**
*Telefon:* 0711-22 29 10-60

**Händlerkontakt**
**Martin Kratochwill**
*Telefon:* 0711-22 29 10-20

**Händlerkontakt + Finanzwesen**
**Richard Wagner**
*Telefon:* 0711-22 29 10-60

**Bankverbindung**
**Deutsche Bank Stuttgart:**
Kto. 1 800 002 ■ BLZ 600 700 70
**Dresdner Bank Stuttgart:**
Kto. 919 928 700 ■ BLZ 600 800 00
**Postbank Stuttgart:**
Kto. 294 334 702 ■ BLZ 600 100 70

## P

***Pearl Agency***
Pearlstraße 1 ■ 79426 Buggingen
*Telefon:* 07631-360 0 ■ *Fax:* 07631-360 444
**Geschäftsfelder:** Direktversand von PC-Hardware, Zubehör und Software aller Bereiche an Endkunden und Händler

***Profisoft***
Eversburger Straße 34-36 ■ 49090 Osnabrück
*Telefon:* 0541-12 20 65 ■ *Fax:* 0541-12 24 70
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Computerspielesoftware und Peripherie

***Pro Soft Budget Entertainment***
Ahnfeldstraße 62 ■ 40239 Düsseldorf
*Telefon:* 0211-61 30 86 ■ *Fax:* 0211-641 11 23
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Budget-Computerspielesoftware

***Psygnosis Deutschland***
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
*Telefon:* 069-66 90 12-0 ■ *Fax:* 069-66 90 12-12
**Geschäftsfelder:** Entwicklung und Vermarktung von Spielesoftware für PC, PlayStation und Saturn

## Playcom Software Vertriebs GmbH

***Playcom Software Vertriebs GmbH***
**Adresse**
Leibnizstraße 30 ■ 80686 München
*Telefon:* 0180/5211-230
*Fax:* 0180/5211-240

**Geschäftsfelder**
Vollsortiment-Großhandel für PC-CD ROM, Sony PlayStation, Sega, Nintendo, Video CD, DVD sowie Zubehör für alle Systeme. SONY & Eidos Stützpunktgroßhändler

**Unternehmensleitung**
**Stefan Anders, Wolfgang Myrth**

**Vertriebsleitung** *Telefon:* 0180/5211-230
Alexander Bassi

**Händlerbetreuung** *Telefon:* 0180/5211-230
Claudia Massur, Stefan Kriegl

**Einkauf** *Telefon:* 089-54 66 22 65
Michael Hubacek, Silvia Kopietz

**PR/Marketing** *Telefon:* 089-56 64 15
Josef Schmelzer

## R

***Ravensburger Interactive Media***
Robert-Bosch-Str. 1 ■ 88214 Ravensburg
*Telefon:* 0751-86 11 09 ■ *Fax:* 0751-86 19 41
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Kidssoftware

***Rushware***
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
*Telefon:* 02131-60 70 ■ *Fax:* 02131-60 71 11
**Geschäftsfelder:** siehe Funsoft

## S

***Saitek Hegener + Glaser AG***
Landsberger Straße 400 ■ 81241 München, Bayern

***Sega Gesellschaft für Videospiele mbH***
Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53 ■ 22085 Hamburg
*Telefon:* 040-22 93 80 ■ *Fax:* 040-22 93 81 00
**Geschäftsfelder**: Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

***Selling Points GmbH***
Verler Straße 1 ■ 33332 Gütersloh
*Telefon:* 05241-298 43 ■ *Fax:* 05241-294 03
**Geschäftsfelder:** Spezialagentur für Marketing, PR und Werbung

***Siggi´s Toy-Shop***
Feldstraße 53 ■ 21335 Lüneburg
*Telefon:* 04131-760 462 ■ *Fax:* 04131-735 687
**Geschäftsfelder**:Vertrieb und Großhandel für Videospiele (PSX u. N64)

***Softgold***
Daimlerstraße 8 ■ 41564 Kaarst
*Telefon:* 02131-965-0 ■ *Fax:* 02131-965-1 00
**Geschäftsfelder:** Lokalisierung, Republishing und Vermarktung von Computer- und Videospielen

## R&R PARTNER

***R&R Partner - Personalservice***
**Adresse**
Gänsemarkt 31
20354 Hamburg
*Fon:* 040-34 21 50 ■ *Fax:* 040-34 21 49
*e-Mail:* R-R-Partner.Hamburg@t-online.de

**Geschäftsfelder**
Suche + Auswahl - Führungskräfte und Spezialisten

***Softhaus - Multimedia***
Gebrüderstraße 13 ■ 37269 Eschwege
*Telefon:* 05651-30 14 15 ■ *Fax:* 05651-30 14 16
**Geschäftsfelder:** Distribution und Vertrieb von Lösungsbüchern für PC- und Videospiele. Labels im Exklusivvertrieb: „Magic Line“ Lösungsbücher

***Software 2000***
Postfach 110 ■ 23691 Eutin
*Telefon:* 04521-80 04 0 ■ *Fax:* 04521-80 04 88
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Lizensierung, Vermarktung und Vertrieb von Spiele- und Kidssoftware

***Sony Computer Entertainment Germany***
Eurohaus, Lyoner Straße 26 ■ 60528 Frankfurt/Main
*Telefon:* 069-66 54 30 ■ *Fax:* 069-666 50 04
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Videospielekonsolen und Software

***Sowade Multimedia***
Dahlmannstraße 1a ■ 10629 Berlin
*Telefon:* 030-324 80 18 ■ *Fax:* 030-324 96 63
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospielesoftware, Entwicklung von Videospielezubehör

***Sunflex***
*Telefon:* 02352-95 32 79 ■ *Fax:* 02352-95 32 80
**Geschäftsfelder:** Import-/ Großhandel für Videospiele, Produktion sowie Distribution von Videospielzubehör, Exklusiv-Vertrieb-SUN! Accessories

***SUNFLOWERS Interactive Entertainment Software GmbH***
Ohmstraße 2 ■ 63255 Langen
*Telefon:* 06103-2063-0 ■ *Fax:* 06103-2063-17
**Geschäftsfelder:** Entwicklung von Computerspielen

***Systhema Verlag***
Postfach 40 16 40 ■ 80716 München
*Telefon:* 089-3 24 73-1 45 ■ *Fax:* 089-32 47 32 45
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Multimedia-Software und Spielen

## T

***Thali AG***
Industriestraße 14 ■ CH-6285 Hitzkirch
*Telefon:* +41 (0) 41 917 0 111 ■
*Fax:* +41 (0) 41 917 28 85
**Geschäftsfelder:** Vermarktung und Vertrieb von Computer- und Konsolensoftware sowie Category Management für Retailer

***Terratools***
Virchowstraße 23 ■ 14482 Potsdam
*Telefon:* 0331-721 55 60 ■ *Fax:* 0331-721 55 69
**Geschäftsfelder:** Software- und Filmproduktion

***Test `N Take***
Hermannstraße 214-216 Kindl Boulevard ■ 12049 Berlin
*Telefon:* 030-627 09 154 ■ *Fax:* 030-627 09 156
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Hardware und Peripherie

***Take 2 Interactive GmbH***

**Adresse**
Kastenbauerstraße 2 ■ 81677 München
*Telefon:* 089/4136-704 ■ *Fax:* 089/4136-700

**Geschäftsfelder**
Vermarktung und Vertrieb von Video- und Computerspielen

**Labels im Exklusiv- oder Mitvertrieb**

***Tivola Verlag***
Bouchéstr, 12 ■ 12435 Berlin
*Telefon:* 030-533 121 00 ■ *Fax:* 030-533 121 03
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Kindersoftware

***TLC Tewi Verlag GmbH***
Postfach 50 06 47 ■ 80976 München
*Telefon:* 089-143 12 470 ■ *Fax:* 089-143 12 469
**Geschäftsfelder:** Vertrieb, Herstellung, Produktion und Lizensierung von Computerspielen, Computerliteratur, Consumersoftware
**Hotline:** Telefon: 089-143 12 666
MO bis DO 9$^{00}$-12$^{00}$ (zusätzlich: MO & DO 13$^{00}$-16$^{00}$)

***TopWare***
Markircher Straße 25 ■ 68229 Mannheim
*Telefon:* 0621-48 05-0 ■ *Fax:* 0621-48 05-200
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vermarktung und Vertrieb von Anwender-, Multimedia- und Spielesoftware für PC

***Topos Verlag & Marketing GmbH***
Daimlerstraße 11 ■ 41564 Kaarst
*Telefon:* 02131-7 95 49-0 ■ *Fax:* 02131-7 95 49-29
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Vertrieb und Vermarktung von Info-, Edu- und Entertainmentsoftware für PC

***Tradelink***
Eltastraße 8 ■ 78532 Tuttingen
*Telefon:* 07461-790 01 ■ *Fax:* 07461-790 03
**Geschäftsfelder:** Großhandel für Konsolenspiele

## U

***Ubi Soft GmbH***
Zimmerstraße 19 ■ 40215 Düsseldorf
*Telefon:* 0211-33 800-50 ■ *Fax:* 0211-33 800-51
**Geschäftsfelder:** Entwicklung, Herausgabe, Vermarktung von Unterhaltungssoftware

***United Soft Media***
Thomas-Wimmer-Ring 11-15 ■ 80539 München
*Telefon:* 089-290 88-1 75 ■ *Fax:* 089-290 88-1 60
**Geschäftsfelder:** Produktion und Vermarktung von Infotainment-CD-ROMs

***Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)***
Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit e.V.
Rungestraße 25 ■ 10179 Berlin
*Telefon:* 030-279 62 11 ■ *Fax:* 030-279 63 01
**Geschäftsfelder:** Überprüfung von Unterhaltungssoftware auf CD-ROM auf Alterseignung

## V

***Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD)***
Stettiner Straße 34 ■ 33106 Paderborn
*Telefon:* 05251-77 19 50 ■ *Fax:* 05251-77 19 519
**Geschäftsfelder:** Interessensvertretung für die Unterhaltungssoftwareanbieter

***Vertigo Technologies***
Frankfurter Str. 127 ■ 63303 Dreieich
*Telefon:* 06103-58 26-0 ■ *Fax:* 06103-58 26-20
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Computerspielesoftware

***Videophon AG***
Badenerstrasse 555 ■ CH-8048 Zürich
*Telefon:* 0041-1 491 35 45 ■ *Fax:* 0041-1 401 44 20
**Geschäftsfelder:** Generalvertretung SEGA Schweiz, Vermarktung und Distribution von Computer- und Videospielen sowie Zubehör

***Vidis Electronic Vertriebs GmbH***
Borsteler Chaussee 85-99 ■ 22453 Hamburg
*Telefon:* 040-514 840-0 ■ *Fax:* -40
*E-mail: 101464.1016@compuserve.com*
**Labels im Exklusivvertrieb:** Mad Catz und Gamester/LMP-, Zubehör für alle Videospiel-Systeme, Destiny-PC-Lenkrad

***Virtual X-citement Software GmbH***
Moränenstraße 11 ■ 45478 Mülheim an derRuhr
*Telefon:* 0208 450 19-0 ■ *Fax:* 0208 450 19-66
*www.vxsoftware.de*
**Geschäftsfelder:** Software Development, Marketing, Desktop Publishing, Digital Video, Digital Audio

## W

***Weltenschmiede***
Wolfsegg 2 ■ 84359 Simbach/Inn
*Telefon:* 08571-92 07 20 ■ *Fax:* 08571-92 07 21
**Geschäftsfelder:** Lokalisierungen & Sprachaufnahmen

***VIDEO & GAME***

**Adresse**
Danzigerstraße 124 ■ 10407 Berlin
*Telefon:* 030-42 43 95-00
*Fax:* 030-42 54 86 2

**Geschäftsfelder**
Groß- und Einzelhandel aller gängigen Systeme

**Exclusivvertrieb**
Vertrieb von Airbrush Playstation

***Wial Versand Service GmbH***
Liegnitzer Str. 13 ■ 82194 Gröbenzell
*Telefon:* 08142-596 40 ■ *Fax:* 08142-546 54
**Geschäftsfelder:** Groß- und Einzelhandel von Hard- und Software für PC, Sony PlayStation und Nintendo 64

***Wooboo Electronics Europe***
EKJ GmbH ■ Dorotheenstr. 239 ■ 53119 Bonn
*Telefon:* 0228-766 86 91 ■ *Fax:* 0228-766 869
**Geschäftsfelder:** Vertrieb von Computer- und Videospielezubehör

## Z

***Z & Z Top Soft GmbH***
P.O. Box 546 ■ CH-6312 Steinhausen - Zug
*Tel:* 0041-41 740 21 16 ■ *Fax:* 0041-41 710 52 54
*E-Mail:* topsoft zugernet.ch
*Home Page:* http://www.zugernet.ch/topsoft/Logic3
**Geschäftsfelder:** Generalvertretung für die Schweiz von Spectravideo Int./Logic3 Int. (Zubehör für alle Videospielekonsolen und PC's). Vertrieb der ganzen Logic3 Produktelinie für alle Videospielkonsolen und PC.

***Theo Kranz Games***

**Adresse**
Juliuspromenade 11 ■ 97070 Würzburg
*Telefon:* 0931-35 45 22-0
*Fax:* 0931-57 16 02

**Geschäftsfelder**
Groß- und Einzelhandel für Computer- und Videospiele sowie Zubehör (Sega, Nintendo, Sony Stützpunkthändler, PC)

**Unternehmensleitung**
**Theo Kranz**
*Telefon:* 0931-35 45 2-11

**Buchhaltung**
**Rainer Kareth**
*Telefon:* 0931-35 45 2-28

**Öffentlichkeitsarbeit**
**Herbert Hollrotter**
*Telefon:* 0931-35 45 2-52

**Dörte Zimmermann**
*Telefon:* 0931-35 45 2-21

**Fachhandelsbetreuung**
**Zentrale Auftragsbearbeitung**
*Telefon:* 0931-35 45 2-52
*Fax:* 0931-57 16 02

**Michael Holdt**
*Telefon:* 0931-35 45 2-12
**Dieter Nowak**
*Telefon:* 0931-35 45 2-25
**Petra Adamek**
*Telefon:* 0931-35 45 2-24
**Jürgen Bischoff**
*Telefon:* 0931-35 45 2-26

***Vitrex Multimediagroßhandel***

**Adresse**
Iderhoffstraße 45A ■ 99085 Erfurt
*Telefon:* 0361-21096-0
*Fax:* 0361-56606-70
*email:* VITREX@Sawatzky.ef.uunet.de

**Geschäftsfelder**
Sony Stützpunktgroßhändler, Vollsortiment Sony, Nintendo 64, PC-CD Rom, Videofilme und Zubehör für alle Systeme

**Unternehmensleitung:**
Reinhardt Sawatzky

**Einkauf:**
Reinhardt Sawatzky
*Telefon:* 0361/21096-0

**Vertriebsleitung:**
Bettina Sawatzky
*Telefon:* 0361/21096-132

**Verkauf:**
Jens Hildebrand ■ *Telefon:* 0361/21096-15
Sylvia Höhn ■ *Telefon:* 0361/21096-14
Wolfgang Weiß ■ *Telefon:* 0361/21096-13

**Buchhaltung:**
Brunhilde Brescius
*Telefon:* 0361/21096-11

# Selbstverständlich...

**...sehen und lesen Sie diese Woche wieder, mit welch´ schlagkräftigen Argumenten und Produktauslobungen die abgefahrenen Kids vom Kauf der in den megageilen Verkaufsracks lauernden turbostarken Ware überzeugt werden sollen.**

**Viel Vergnügen, Ihr Jürgen Fröhlich.**

Verpackungstext `MayDay´, PC: „Nutzen Sie die realistische 3D-Landschaft zu Ihrem strategischen Vorteil. Dann können Sie auch gegen riesige Flugzeugträger bestehen." ***(...die im grünen Wiesentale hinterlistig auf der Lauer liegen, oder wie?)***

Verpackungstext `Motocross Madness´, PC: „- Geräusche von echten Motocross-Fahrern....im Dolby Sourround Sound (digital aufgezeichnet)" ***(Na, dann hoffen wir 'mal, daß keiner am Vortag Paprika-Döner mit Zwiebeln auf dem Speisezettel hatte..)***

Verpackungstext `Top Gear Rally´, N64: „Willst Du noch mehr? Wie wär's mit hyperrealistischen 3D-Effekten, daß die Augen im Kopf steckenbleiben" ***(Ich finde, da sind sie eigentlich auch recht gut aufgehoben...)***

Verpackungstext, SCSI Jolt Pak: „Der Digitale Controller wird geliefert mit `Shock´ Funktion Die Funktionen bariieren mit der verwendeten software. Bitte vergleiden sie hierbei das handbud ihran" ***(O.K... das probier ich gleich 'mal!?)***

Verpackungstext `Virtual Chess 64´: „Wenn Sie Anfänger sind stellt sich das hochintelligente Programm einfach dümmer als erlaubt ist..." ***(Wieviel Dummheit darf's denn sein..?)***

# Hinter den Kulissen

## Branchenprominenz in den Mund gelegt

## Impressum

**MCV** Markt für Computer- & Videospiele

**Anschrift des Verlags:**
Computec Media AG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

**Anschrift der Redaktion:**
Computec Media AG
Redaktion MCV
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Vorstand:**
Roland Arzberger,
Christian Geltenpoth
(Vorsitzender)

**Chefredakteur:**
Christoph Holowaty
(ch/V.i.S.d.P.)
*Tel.:* 0911-2872-145
*email:* cholowaty@computec.de

**Redaktion:**
Falko Ossmann
(fo/stellv. Chefred.)
*Tel.:* 0911-2872-146
*email:* fossmann@computec.de

Jürgen Fröhlich (jf)
*Tel.:* 0911-2872-194
*email:*
jfroehlich@computec.de
*Redaktionsfax:* 0911-2872-200

**Korrespondenz USA:**
Christian Svensson (cs),
Florian Stangl (fs)

**Redaktionsassistenz:**
Jürgen Melzer

**Bildredaktion:** Richard Schöller

**Lektorat:** Margit Koch

**Layout:** Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Christina Sachse, Hans Strobel, Gisela Tröger

**Konzept, Gestaltung der Eigenanzeigen:**
Martin Reimann, Oliver Schneider, Sandra Wendorf

**Anzeigenkontakt:**
Computec Media Services GmbH
Roonstraße 21,
90429 Nürnberg
*Telefon:* 09 11-2872-100
*Telefax:* 09 11-2872-240

**Anzeigenverkauf:**
Thorsten Szameitat
(Anzeigenleitung/V.i.S.d.P)
*Tel.:* 09 11-28 72-141
*email:* tnszameitat@computec.de

Wolfgang Menne
*Tel.:* 09 11-2872-144
*email:* wgmenne@computec.de

**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer
*Tel.:* 09 11-2872-140
*email:* asklopfer@computec.de

**Anzeigenassistenz:**
Claudia Rudolph
*Tel.:* 09 11-2872-143
*email:* carudolph@computec.de

**Produktionsleitung:**
Michael Schraut

**Druck:** ODN, Nürnberg

**Manuskripte und Einsendungen:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichungen kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht Text:** Alle in MCV veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlags.

**Abonnement:**
MCV kostet im Abonnement 12,- DM. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

**Abobetreuung:**
*Telefon:* 0911-53251 79

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg

**Verbreitete Auflage**
*II. Quartal 1998*
13.100 Exemplare

**MCV** The Market for Home Computing & Video Games

**Anschrift der Redaktion:**
MCV Media UK Ltd.
Business Centre
Hampden House
Hitchin Road
GB Arlesey
Bedfordshire SG 15 6RT

**Geschäftsführer:**
Stuart Dinsey,
Christoph Holowaty

**Chefredakteur:**
Stuart Dinsey (sd)
*Tel.:* 0044-1462-832-236
*email:* sdinsey@aol.com

**Redaktion:**

Lisa Foster
(lf/stellv. Chefred.)
*Tel.:* 0044-1462-832-233
*email:* mcvnews@aol.com

Owain Bennallack (ob)
*Tel.:* 0044-1462-832-270

George Kotsiofides (gk)
*Tel.:* 0044-1462-832-230

**Anzeigenverkauf:**
Alexandra Jarvis
*Tel.:* 0044-1462-832-235

**Druck:**
The Magazine Printing Co.

Fotos: C. Holowaty (3), MCV UK (3), F. Ossmann (3)

# Der Familientitel

## Jetzt erhältlich!

Professor Teacher's

# VILLA MIRAMAR

Mit Extra-Heft: Die Story zum Game

**CD-ROM**
**Völlig neue Rätselspiele von BASTEI – extra für Rätselfreunde entwickelt!**

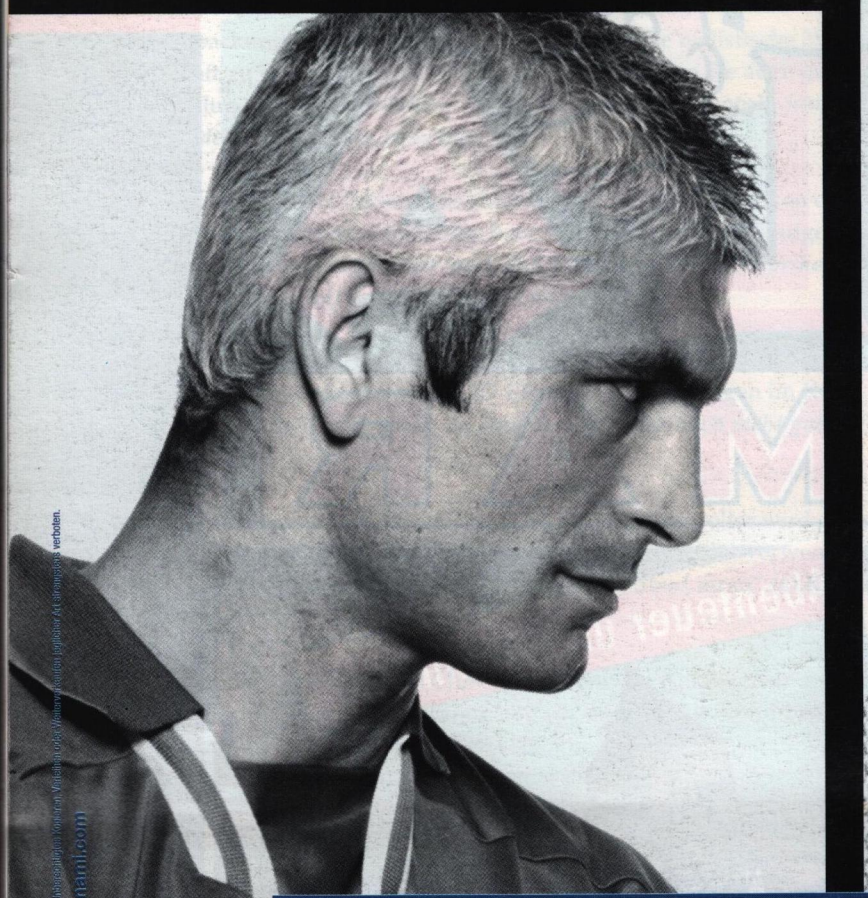
BASTEI
Rätsel-Software

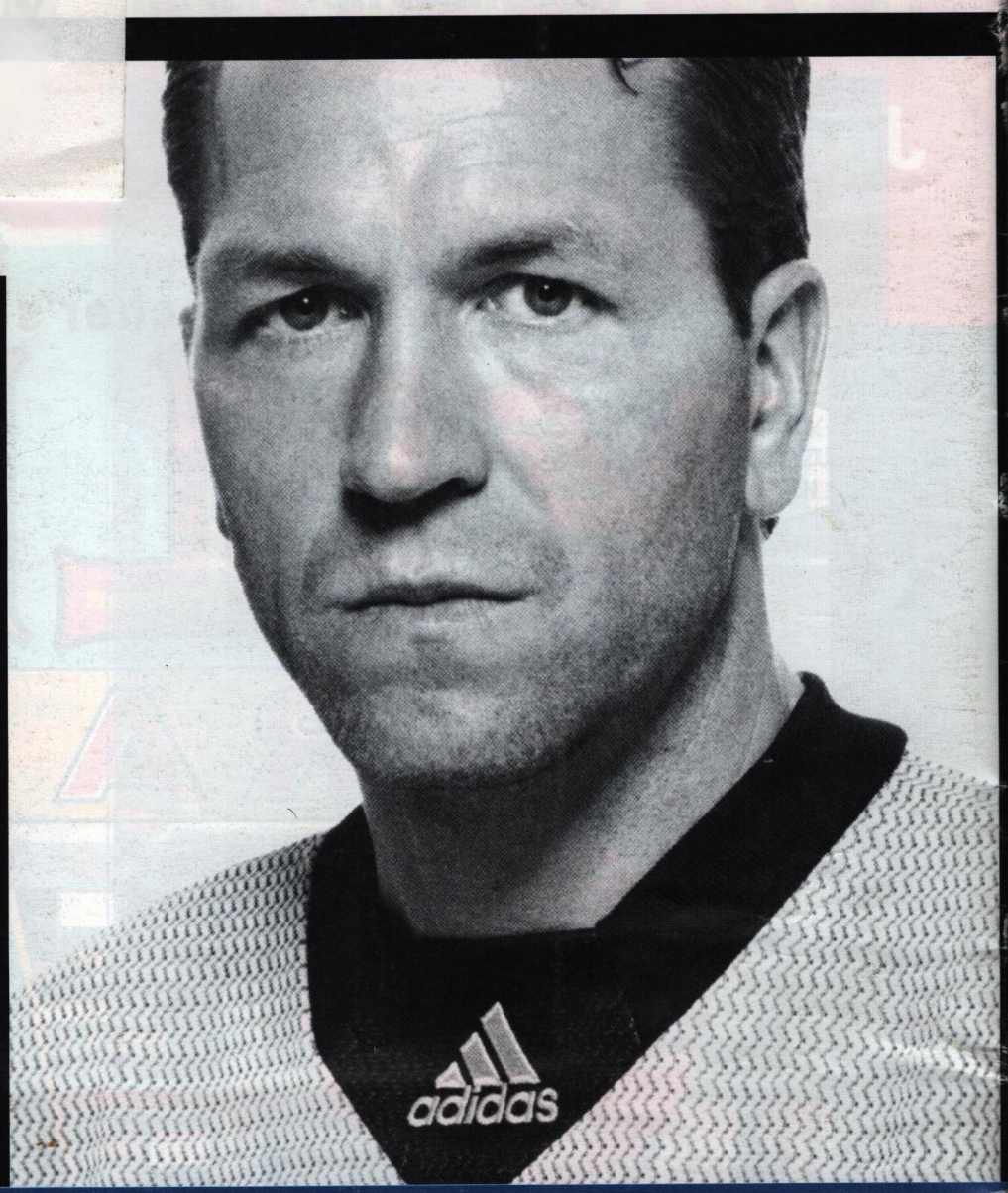
25 Logikspiele mit Millionen immer wieder neuer Aufgaben, versteckt in einer feinen Adventure-Umgebung

8 bis 88 Jahre

COMPUTEC MEDIA AG
Roonstraße 21 90403 Nürnberg
Postvertriebsstück Entgelt bezahlt

identität






# AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

AUS IDOLEN WERDEN GEGNER

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98

DIE NEUE REFERENZKLASSE

präsentiert durch ran SAT.1 FUSSBALL

MORE THAN JUST A GAME.

PlayStation

NINTENDO64

DER EXTRA-KICK

Erstauslieferung der PlayStation-Version inkl. 2-Level-Demo: METAL GEAR SOLID TACTICAL ESPIONAGE ACTION

PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd. ISS98 & ISSPro98 are registered trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. Alle Rechte vorbehalten. Übergabe an Vertrieb/Verleih/Ausstellung/Werbung/Veröffentlichung jeglicher Art strengstens verboten.

Konami (Deutschland) GmbH • Berner Straße 103-105 • D-60437 Frankfurt • Telefon (069) 95083 12-0 • Fax (069) 95083 12-74 • www.konami.com